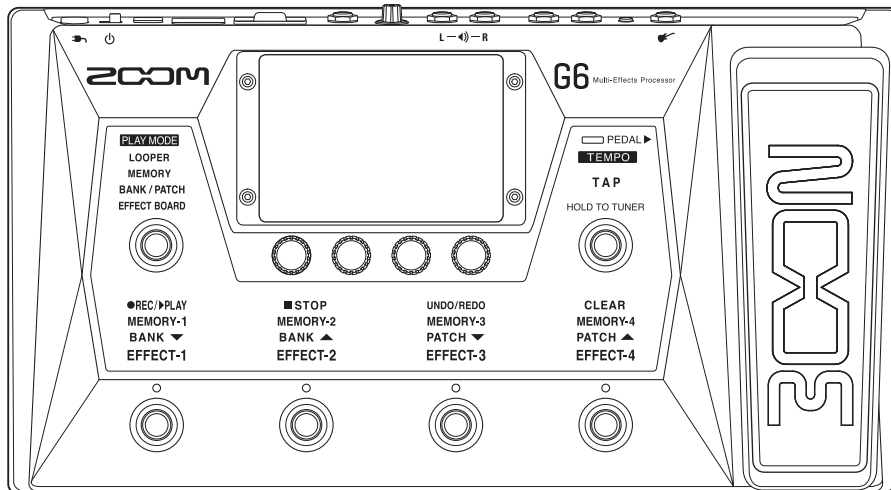


G6

Multi-Effects Processor



Mode d'emploi

Vous devez lire les Précautions de sécurité et d'emploi avant toute utilisation.

© 2021 ZOOM CORPORATION

La copie et la reproduction partielles ou totales de ce document sans permission sont interdites.

Les noms de produit, marques déposées et noms de société mentionnés dans ce document sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Toutes les marques de commerce et déposées citées dans ce document n'ont qu'un but indicatif et ne sont pas destinées à enfreindre les droits de leurs détenteurs respectifs.

Une visualisation correcte n'est pas possible sur des appareils avec affichage en niveaux de gris.

Remarques concernant ce mode d'emploi

Vous pouvez avoir besoin de ce mode d'emploi dans le futur. Gardez-le en un lieu vous permettant d'y accéder facilement.

Le contenu de ce document et les caractéristiques de ce produit sont sujets à modifications sans préavis.

© Windows® est une marque de commerce ou déposée de Microsoft® Corporation.

© iPhone, iPad, iPadOS et Mac sont des marques de commerce d'Apple Inc.

© App Store est une marque de service d'Apple Inc.

© iOS est une marque de commerce ou déposée de Cisco Systems, Inc. (USA).

© Les logos SD, SDHC et SDXC sont des marques de commerce.

© Les autres noms de produit, marques déposées et noms de société mentionnés dans ce document sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

- Toutes les marques de commerce et déposées citées dans ce document n'ont qu'un but indicatif et ne sont pas destinées à enfreindre les droits de leurs détenteurs respectifs.
- L'enregistrement de sources soumises à droits d'auteur dont des CD, disques, bandes, prestations live, œuvres vidéo et émissions sans la permission du détenteur des droits dans tout autre but qu'un usage personnel est interdit par la loi. Zoom Corporation n'assumera aucune responsabilité quant aux infractions à la loi sur les droits d'auteur.

Termes utilisés dans ce mode d'emploi

Mémoire de patch

Les combinaisons d'amplis et d'effets avec leurs réglages d'activation/désactivation et leurs valeurs de paramètres peuvent être sauvegardées dans des « mémoires de patch » pour un rappel facile. Les effets sont sauvegardés et rappelés sous la forme de ces mémoires de patch. Une mémoire de patch peut contenir jusqu'à 9 effets et il est possible de conserver jusqu'à 240 mémoires de patch.

Banque

Un groupe de 4 mémoires de patch est une « banque ». Les mémoires de patch peuvent être rapidement rappelées en changeant de banque. Il est possible de sauvegarder jusqu'à 60 banques.

Type d'effet

Les types d'effet disponibles comprennent divers effets pour guitare et des modélisations simulant des amplis/baffles. Les effets peuvent être sélectionnés parmi ces types pour être ajoutés aux mémoires de patch.

Catégorie

Les effets sont regroupés en catégories par type.

AUTOSAVE (sauvegarde automatique)

Cette fonction entraîne la sauvegarde automatique des changements apportés aux réglages de mémoire de patch et d'effet.

Mode ECO

Cette fonction coupe automatiquement l'alimentation après 10 heures sans utilisation.

Looper

Des phrases stéréo d'une durée maximale de 45 secondes peuvent être enregistrées et lues en boucle. L'utilisation d'une carte SD permet d'allonger la durée d'enregistrement et de sauvegarder ces phrases. Vous pouvez également utiliser vos propres fichiers audio comme des boucles.

PRESELECT (présélection)

Cette fonction permet de continuer à utiliser le son de la mémoire de patch actuelle pendant le passage à une autre mémoire de patch ayant un numéro éloigné.

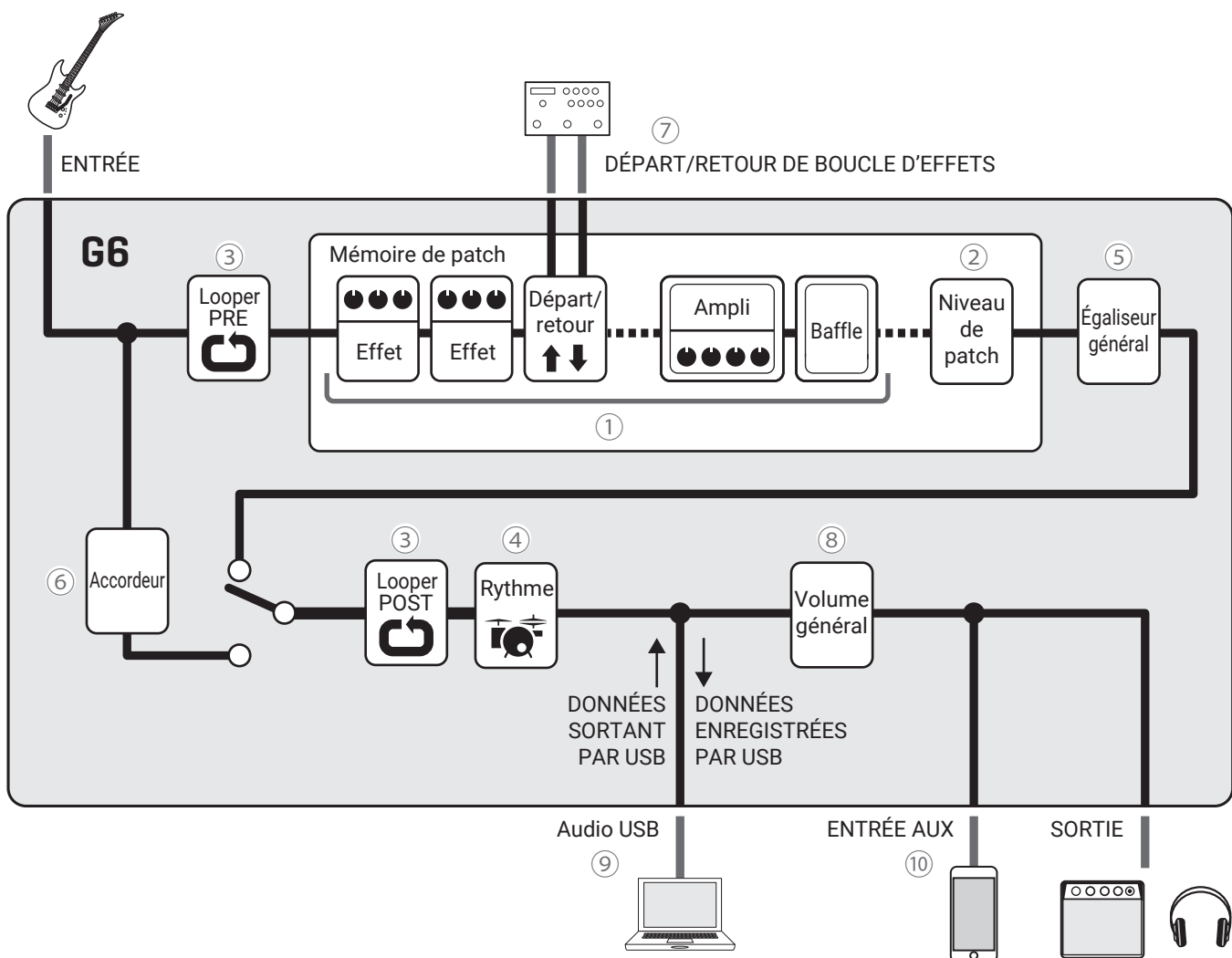
Sommaire

Remarques concernant ce mode d'emploi	2	Réglage des effets	44
Termes utilisés dans ce mode d'emploi	3	Activation et désactivation des effets	44
Sommaire	4	Remplacement d'effets	45
Présentation du G6	6	Réglage des effets	48
Utilisation de l'écran tactile	8	Changement de l'ordre des effets	50
Fonctions des parties	11	Ajout d'effets	51
Connexion	16	Suppression d'effets	53
Insertion de cartes SD	17	Réglage de tous les paramètres dans un seul écran	54
Mise sous/hors tension	18	Réglage du niveau de la mémoire de patch	57
Mise sous tension	18	Changement des noms de mémoire de patch ...	58
Mise hors tension.....	18	Réglage du tempo général	59
Réglage du niveau général	19	Gestion des mémoires de patch	60
Réglage de l'égaliseur général	20	Sauvegarde des mémoires de patch	60
Activer et désactiver des effets en jouant	21	Changement de l'ordre des mémoires de patch ...	63
Changer de banque et de mémoire de patch en jouant	24	Suppression de mémoires de patch	64
Utiliser la fonction PRESELECT (présélection) ..	26	Création de mémoires de patch	65
Activer/désactiver la fonction PRESELECT	26	Gestion des banques	68
Sélectionner des mémoires de patch avec la fonction PRESELECT activée	27	Changement de l'ordre des banques	68
Changer de mémoire de patch dans une banque en jouant	28	Suppression de banques	69
Utiliser le looper en jouant	31	Création de banques	71
Réglage du looper	36	Emploi de pédales d'expression	73
Utilisation de cartes SD	41	Emploi de la pédale intégrée	73
		Réglage de la pédale	75
		Emploi d'une pédale externe	77
		Emploi de l'accordeur	79
		Activation de l'accordeur	79
		Modification des réglages d'accordeur	80
		Emploi des rythmes	82
		Activation des rythmes	82
		Réglage des rythmes	83
		Lancement/arrêt du rythme.....	87
		Patterns rythmiques.....	88

Emploi du départ et du retour de boucle d'effets	89
Emploi des réponses impulsionnelles (IR)	91
Emploi des réponses impulsionnelles (IR)	91
Chargement de données de réponse impulsionnelle (IR)	92
Emploi des fonctions d'interface audio	94
Installation du pilote	94
Connexion à un ordinateur	95
Réglages d'interface audio	96
Connexion aux appareils iOS/iPadOS	98
Réglages de l'unité	99
Réglage de la fonction AUTOSAVE	99
Réglage de la luminosité de l'écran tactile	100
Réglage du mode d'économie d'énergie (ECO) ...	101
Gestion du firmware	102
Vérification des versions de firmware	102
Mise à jour	103
Restauration des réglages d'usine	104
Gestion des cartes SD	105
Contrôle des informations de carte SD	105
Formatage de cartes SD	106
Emploi comme lecteur de carte	108
Guide de dépannage	110
Caractéristiques techniques	112

Présentation du G6

■ Parcours du signal



- ① Le son de la guitare reçu en entrée passe par les effets, l'ampli et le baffle dans cet ordre.
(→ [« Réglage des effets » en page 44](#))
- ② Le niveau de la mémoire de patch est réglé.
(→ [« Réglage du niveau de la mémoire de patch » en page 57](#))
- ③ Des phrases enregistrées peuvent être lues en boucle. Le looper peut être placé avant les effets (position PRE) ou après (position POST).
(→ [« Utiliser le looper en jouant » en page 31](#))
- ④ Des sons de batterie peuvent être déclenchés par les patterns rythmiques intégrés.
(→ [« Emploi des rythmes » en page 82](#))
- ⑤ Le son général est corrigé. Ce réglage est préservé même après avoir changé de mémoire de patch.
(→ [« Réglage de l'égaliseur général » en page 20](#))
- ⑥ La guitare connectée peut être accordée.
(→ [« Emploi de l'accordeur » en page 79](#))

- ⑦ Il est possible d'utiliser un effet externe.
(→ « [Emploi du départ et du retour de boucle d'effets](#) » en page 89)
- ⑧ Le volume général peut être réglé. Ce réglage est préservé même après avoir changé de mémoire de patch.
(→ « [Réglage du niveau général](#) » en page 19)
- ⑨ Des données audio peuvent être échangées avec un ordinateur grâce à la fonction d'interface audio.
(→ « [Emploi des fonctions d'interface audio](#) » en page 94)
- ⑩ Du son peut être lu à partir d'un smartphone, d'un lecteur audio mobile ou d'un autre appareil.

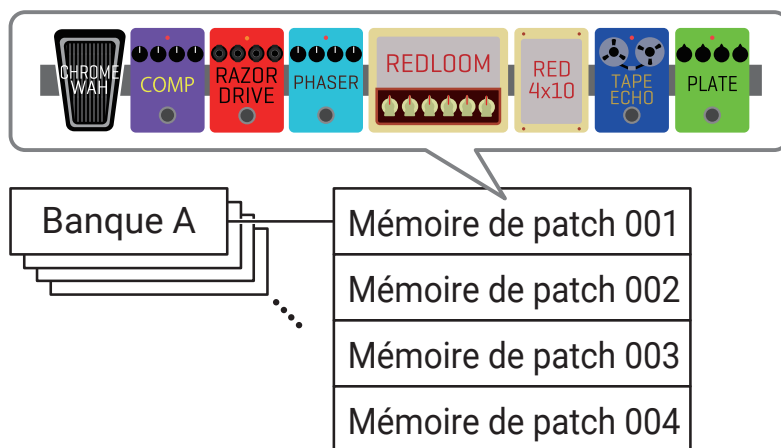
■ Présentation des mémoires (mémoires de patch/banques)

Mémoires de patch

Elles enregistrent les effets utilisés, leur ordre, leur état d'activation/désactivation et les valeurs de leurs paramètres. Les effets peuvent être sauvegardés et rappelés sous forme d'unités appelées mémoires de patch. 240 mémoires de patch peuvent être conservées.

Banques

Ce sont des groupes de 4 mémoires de patch. 60 banques peuvent être conservées.



■ Présentation des modes de jeu (PLAY MODE)

Le **G6** dispose de quatre modes de jeu qu'on choisit d'une simple pression sur le sélecteur de la section PLAY MODE (→ [page 11](#)). Utilisez-les en fonction de vos besoins quand vous jouez.

PLAY MODE (mode de jeu)	Explication
LOOPER	Le looper s'affiche sur l'écran tactile et peut être commandé depuis les pédales commutateurs. (→ « Utiliser le looper en jouant » en page 31)
MEMORY	Les banques et les mémoires de patch qu'elles contiennent sont affichées sur l'écran tactile, et les mémoires de patch peuvent être sélectionnées avec les pédales commutateurs. (→ « Changer de mémoire de patch dans une banque en jouant » en page 28)
BANK / PATCH	Les noms des mémoires de patch sont affichés en gros caractères sur l'écran tactile, et les banques et les mémoires de patch peuvent être sélectionnées avec les pédales commutateurs. (→ « Changer de banque et de mémoire de patch en jouant » en page 24)
EFFECT BOARD	Les effets utilisés dans une mémoire de patch sont affichés dans l'écran tactile, et chaque effet peut être activé/désactivé avec les pédales commutateurs. (→ « Activer et désactiver des effets en jouant » en page 21)

Utilisation de l'écran tactile

Le **G6** s'utilise et se règle au moyen de l'écran tactile.

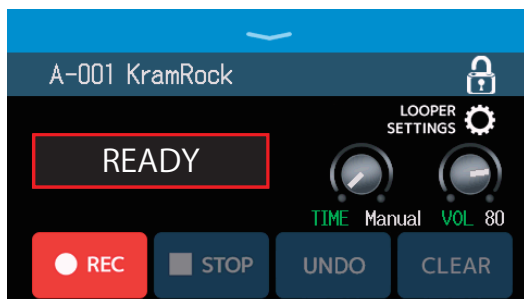
Cette section explique les opérations faisant appel à l'écran tactile.

Écrans qui apparaissent sur l'écran tactile

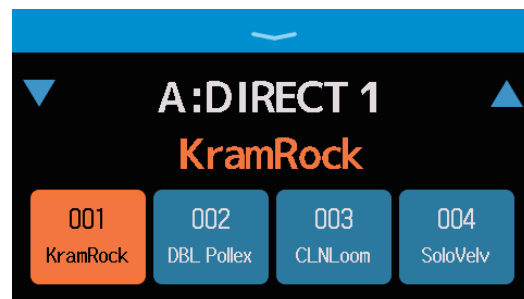
■ Écrans de mode de jeu (PLAY MODE)

Ils apparaissent à la mise sous tension et lorsqu'un mode de jeu est sélectionné en section PLAY MODE (→ [page 11](#)).

LOOPER



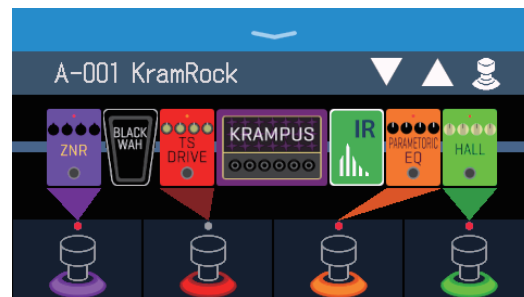
MEMORY



BANK / PATCH



EFFECT BOARD



■ Écran Menu

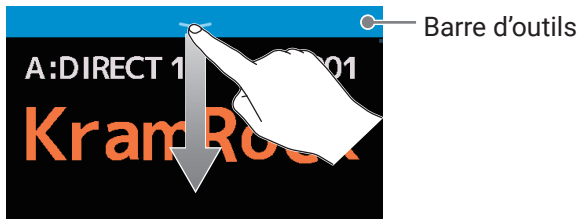
Toutes les fonctions du **G6** sont représentées sous forme d'icônes dans l'écran Menu, pour que chacune d'elles soit facilement accessible au toucher.



Ouverture de l'écran Menu

Quand un écran de mode de jeu est ouvert

Faites glisser le doigt vers le bas depuis la barre d'outils.



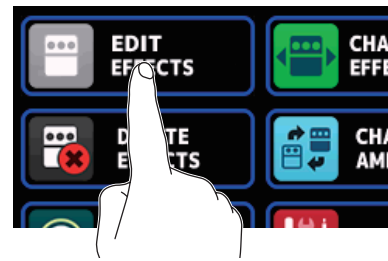
Quand un écran de réglage est ouvert

Touchez **< BACK** le nombre de fois nécessaire.



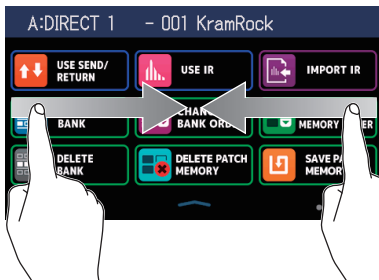
Utilisation de l'écran Menu

Banque actuelle Mémoire de patch actuelle



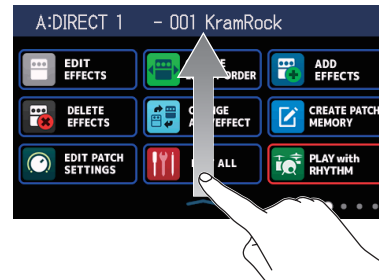
Touchez une icône pour sélectionner une fonction à appliquer ou à régler.

L'écran Menu a quatre pages. Quatre points indiquent la page actuellement affichée.



Pour ouvrir la page de gauche, faites glisser votre doigt vers la droite depuis le bord gauche.

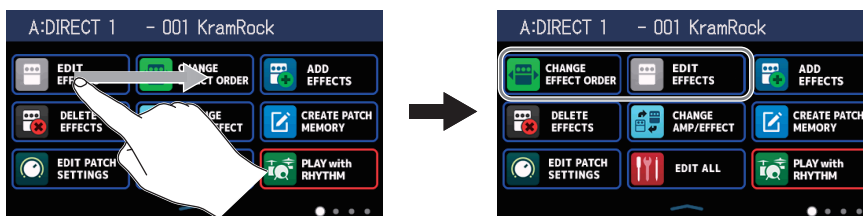
Pour ouvrir la page de droite, faites glisser votre doigt vers la gauche depuis le bord droit.



Faites glisser le doigt vers le haut depuis la barre du bas de l'écran Menu pour revenir à l'écran de mode de jeu (PLAY MODE).

À SAVOIR

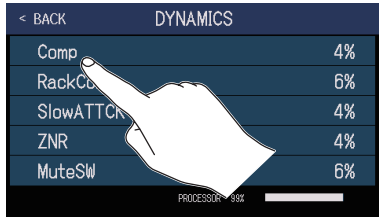
- Même lorsque l'écran Menu est ouvert, le mode de jeu sélectionné reste actif et se commande à l'aide des pédales commutateurs.
- Les icônes peuvent être réorganisées dans l'écran Menu en les faisant glisser (en les touchant puis en les déplaçant vers la gauche, la droite, le haut et le bas).



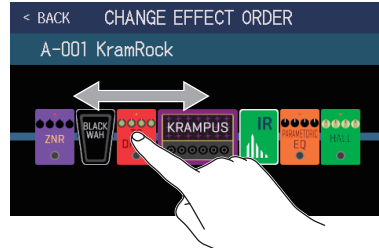
Utilisation des écrans de fonction

Touchez et faites glisser le doigt pour agir.

Touchez un élément pour le sélectionner.

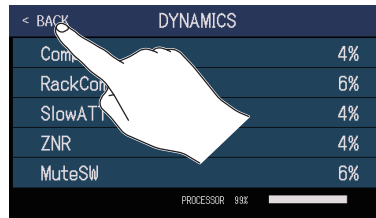


Tirez un élément pour le déplacer ou le régler (faites glisser le doigt vers la gauche, la droite, le haut ou le bas).



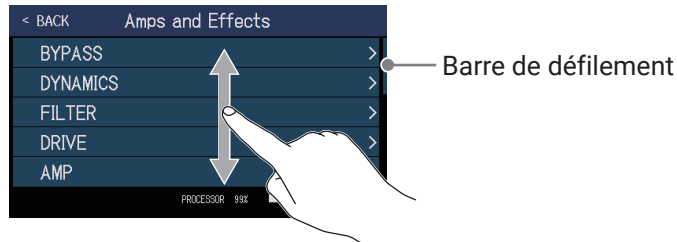
■ Retour à l'écran précédent

Lorsque **< BACK** (retour) apparaît en haut à gauche de l'écran tactile, touchez-le pour revenir à l'écran précédent.



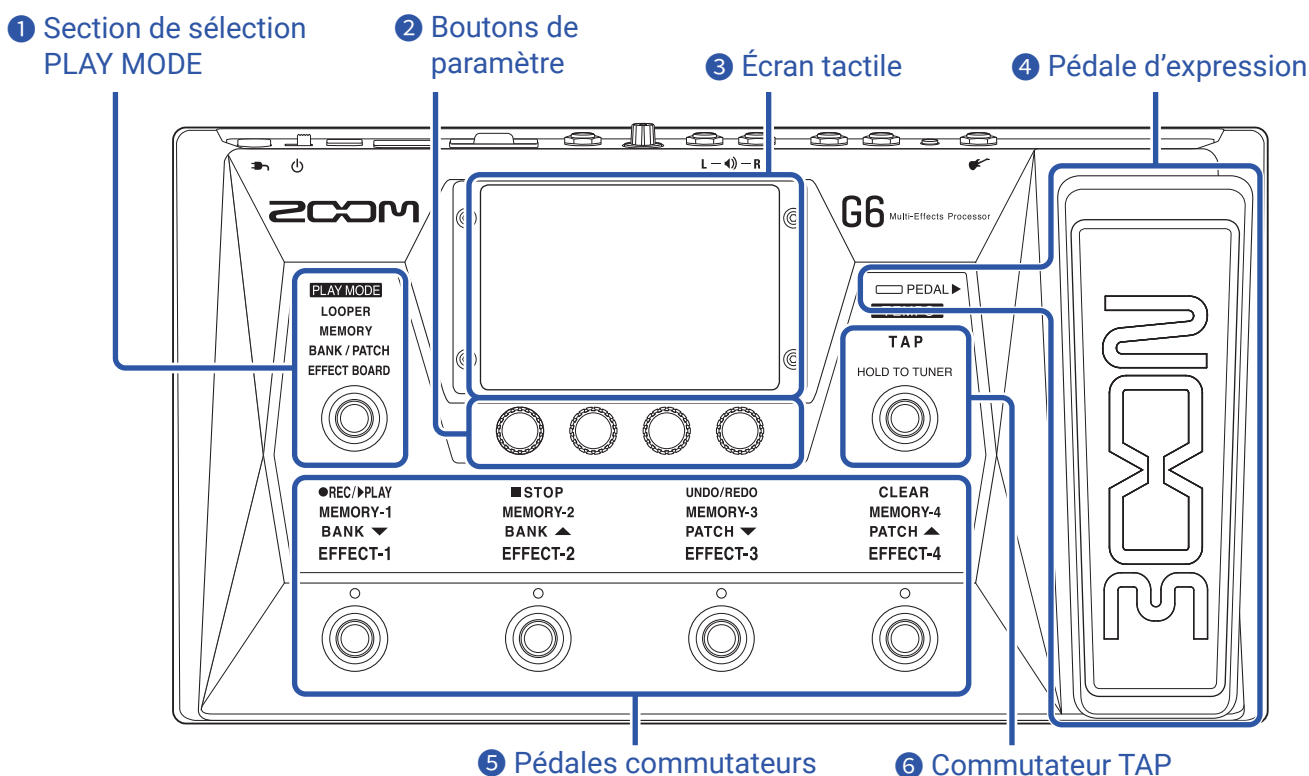
■ Défilement des listes

Une barre de défilement apparaîtra sur le côté droit si une liste comporte plus d'éléments que l'écran ne peut en afficher. Il est possible de faire défiler les éléments par balayage vers le haut ou le bas de l'écran tactile.



Fonctions des parties

■ Face supérieure



1 Section de sélection PLAY MODE

Utilisez-la pour sélectionner le mode de jeu (PLAY MODE) du **G6**. (Le mode sélectionné s'allume.)

Pour plus de détails sur les modes de jeu, voir « [Présentation des modes de jeu \(PLAY MODE\)](#) » en page 7.

2 Boutons de paramètre

Utilisez-les pour modifier les paramètres d'effet et effectuer différents réglages.

3 Écran tactile

Utilisez l'écran tactile pour par exemple sélectionner et régler les mémoires de patch ou pour effectuer les réglages du **G6**.

Pour plus de détails sur les procédures de fonctionnement, voir « [Utilisation de l'écran tactile](#) » en page 8.

4 Pédale d'expression

Utilisez la pédale d'expression pour régler par exemple le volume ou un effet wah-wah. Pressez l'avant de la pédale pour activer/désactiver l'effet de la pédale (PEDAL ► s'allume quand il est activé).

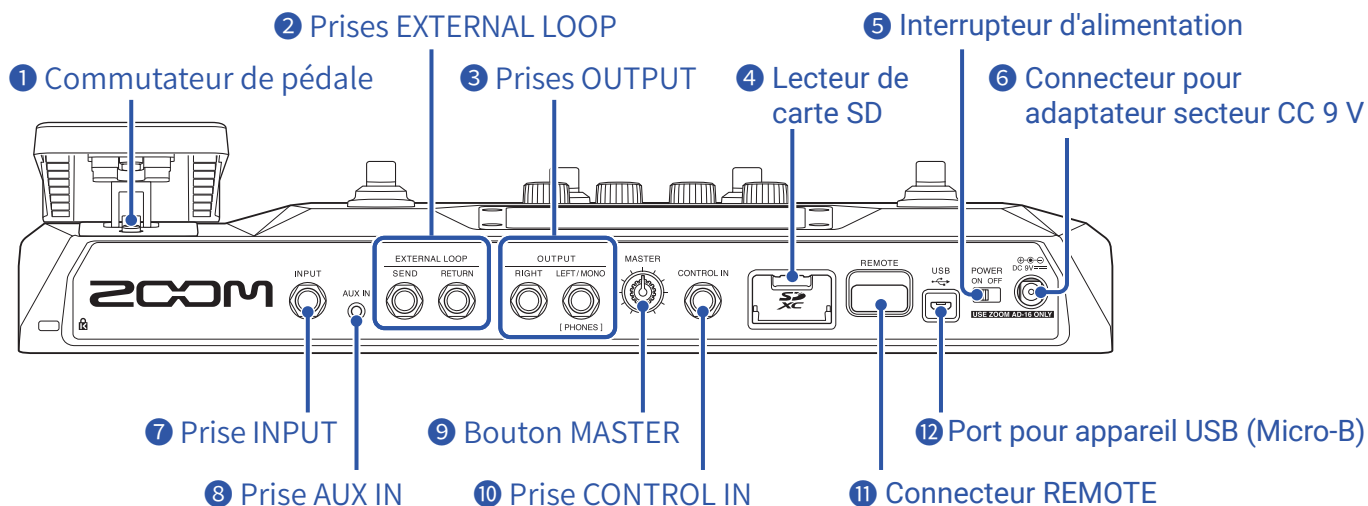
5 Pédales commutateurs

Utilisez-les pour sélectionner des mémoires de patch et leurs banques, activer et désactiver des effets et faire fonctionner le looper. Les fonctions que contrôlent les pédales commutateurs à l'instant donné sont allumées.

6 Commutateur TAP

Battez les temps sur ce commutateur pour régler le tempo. Maintenez-le pressé pour utiliser l'accordeur.

■ Face arrière



1 Commutateur de pédale

Active/désactive l'effet de la pédale d'expression.

2 Prises EXTERNAL LOOP

Un effet externe peut y être connecté.

- Raccordez la prise de départ SEND à la prise d'entrée de l'effet externe.
- Raccordez la prise de retour RETURN à la prise de sortie de l'effet externe.

3 Prises OUTPUT

Branchez-y un ampli pour guitare, des moniteurs ou un casque d'écoute.

- Prise RIGHT : branchez-y la prise d'entrée du canal droit d'un autre appareil si vous utilisez la sortie en stéréo.
- Prise LEFT/MONO [PHONES] : branchez-y un ampli pour guitare ou un casque d'écoute. Branchez-y la prise d'entrée du canal gauche d'un autre appareil si vous utilisez la sortie en stéréo.

4 Lecteur de carte SD

Accepte les cartes conformes aux spécifications SD, SDHC et SDXC.

Utilisez le **G6** pour formater la carte SD. (→ « [Formatage de cartes SD](#) » en page 106)

5 Interrupteur d'alimentation

Met l'unité sous/hors tension.

6 Connecteur pour adaptateur secteur CC 9 V

Branchez-y l'adaptateur secteur dédié (AD-16 ZOOM).

7 Prise INPUT

Branchez-y une guitare.

8 Prise AUX IN

Branchez-y un lecteur de musique portable ou appareil similaire.

9 Bouton MASTER

Sert à régler le volume du **G6**.

10 Prise CONTROL IN

Branchez ici une pédale d'expression (FP02M ZOOM) et utilisez-la pour régler un effet à pédale.

11 Connecteur REMOTE

Branchez-y un BTA-1 ZOOM ou autre adaptateur sans fil dédié.

Cela permet le contrôle sans fil du **G6** depuis un iPhone/iPad au moyen de l'appli Handy Guitar Lab pour iOS/iPadOS.

12 Port USB (Micro-B)









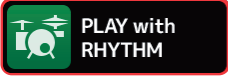







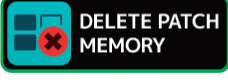
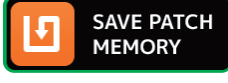


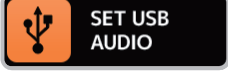





Branchez-y un ordinateur.

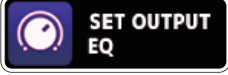





Le **G6** peut servir d'interface audio et être contrôlé au moyen de Guitar Lab.

Le **G6** peut également servir de lecteur de carte.

■ Écran Menu

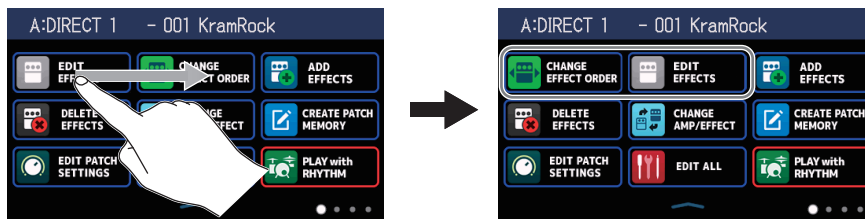
Cette liste répertorie les fonctions des icônes qui s'affichent en écran Menu.

Icône	Explication	Icône	Explication
	Régler les paramètres d'effet. (→ page 48)		Changer l'ordre des effets dans les mémoires de patch. (→ page 50)
	Ajouter des effets dans les mémoires de patch. (→ page 51)		Supprimer des effets dans les mémoires de patch. (→ page 53)
	Changer l'ordre des effets et des amplis dans les mémoires de patch. (→ page 45)		Créer des mémoires de patch. (→ page 65)
	Définir les noms et les niveaux des mémoires de patch. (→ page 57 , page 58)		Modifier tous les réglages d'une mémoire de patch. (→ page 54)
	Utiliser la fonction rythme. (→ page 82)		Faire les réglages de départ/retour de boucle d'effet. (→ page 89)
	Utiliser des réponses impulsionnelles (IR). (→ page 91)		Charger des données de réponse impulsionnelle (IR). (→ page 92)
	Créer des banques. (→ page 71)		Changer l'ordre des banques. (→ page 68)
	Changer l'ordre des mémoires de patch. (→ page 63)		Supprimer des banques. (→ page 69)
	Supprimer des mémoires de patch. (→ page 64)		Sauvegarder des mémoires de patch. (→ page 60)
	Changer et vérifier les réglages du système. Gérer les cartes SD. (→ page 99 , page 102 , page 105)		Régler le tempo utilisé pour les effets, les rythmes et le looper. (→ page 59)
	Faire des réglages audio USB. (→ page 96)		Activer/désactiver la fonction de sauvegarde automatique. (→ page 99)
	Régler la luminosité de l'écran tactile et activer/désactiver le mode ECO. (→ page 100 , page 101)		Faire des réglages spécifiques de la pédale. (→ page 75 , page 77)
	Faire des réglages spécifiques de l'accordeur. (→ page 80)		Utiliser l'accordeur. (→ page 79)

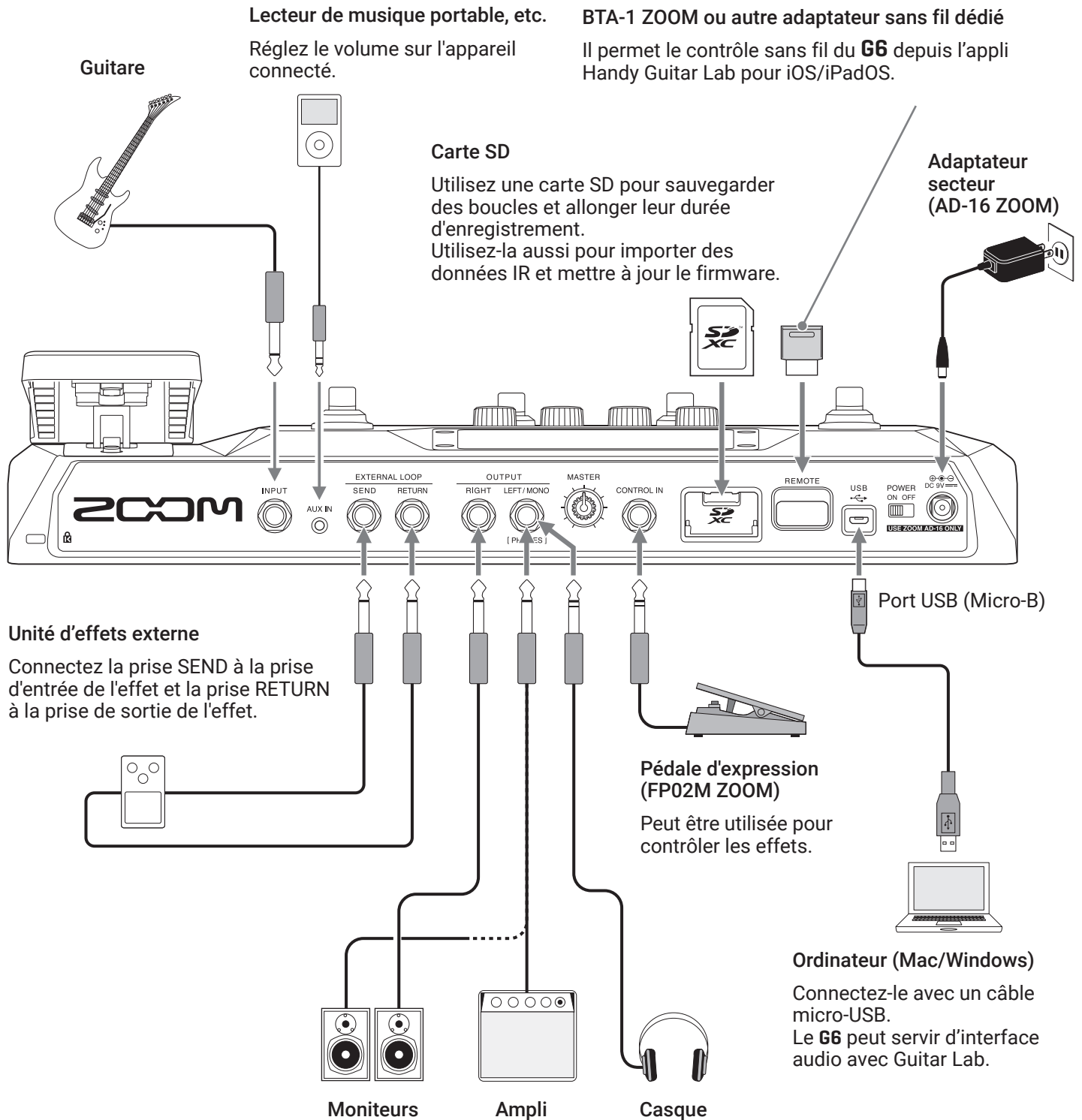
Icône	Explication	Icône	Explication
	Corriger le son de sortie. (→ page 20)		Afficher en gros caractères sur l'écran tactile les noms des mémoires de patch pour la sélection. (→ page 24)
	Afficher sur l'écran tactile les effets utilisés dans la mémoire de patch. (→ page 21)		Utiliser les pédales commutateurs pour sélectionner les quatre mémoires de patch de la banque. (→ page 28)
	Utiliser le looper. (→ page 31)		Activer/désactiver la fonction de présélection. (→ page 26)

À SAVOIR

Les icônes peuvent être réorganisées dans l'écran Menu en les faisant glisser (en les touchant puis en les déplaçant vers la gauche, la droite, le haut et le bas).



Connexion



À SAVOIR

- L'appli informatique Guitar Lab peut servir à gérer les mémoires de patch et à modifier et ajouter des effets. Guitar Lab peut être téléchargée depuis le site web de ZOOM (zoomcorp.com).
- Le **G6** peut être contrôlé à distance au moyen de l'appli Handy Guitar Lab pour iOS/iPadOS. L'appli Handy Guitar Lab peut être téléchargée depuis l'App Store.

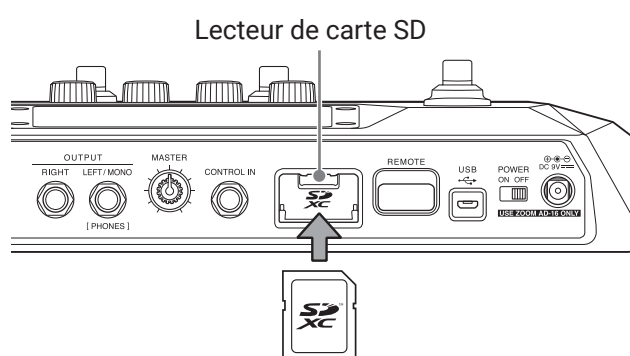
Insertion de cartes SD

L'insertion d'une carte SD dans le **G6** ouvre les possibilités suivantes.

- Les boucles peuvent être sauvegardées et la durée d'enregistrement des boucles est augmentée.
- Des données de réponse impulsionnelle, y compris celles que vous possédez déjà et celles provenant de tiers, peuvent être chargées et utilisées.
- Le **G6** peut servir lecteur de carte.
- Le firmware (logiciel interne) peut être mis à jour.

1. Quand l'appareil est éteint, ouvrez le cache du lecteur de carte SD et insérez une carte SD à fond dans la fente.

Pour retirer une carte SD, poussez-la un peu plus dans la fente afin de la faire ressortir et tirez-la en dehors.

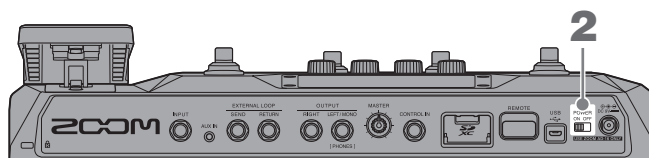


NOTE

- Accepte les cartes conformes aux spécifications SD, SDHC et SDXC.
- Désactivez la protection de la carte SD contre l'écriture avant de l'insérer.
- Insérer ou retirer une carte avec l'appareil sous tension peut entraîner une perte de données.
- Insérez la carte SD par le bon côté avec la face supérieure vers le haut comme représenté.
- Avant d'utiliser des cartes SD qui viennent d'être achetées ou qui ont été formatées par un ordinateur, il faut les formater avec le **G6**. (→ « [Formatage de cartes SD](#) » en page 106)

Mise sous/hors tension

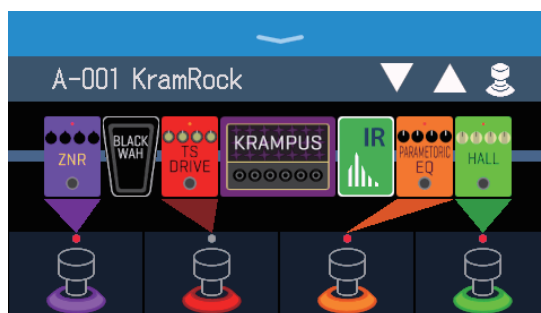
Mise sous tension



1. Baissez au minimum le volume du système ampli/moniteurs.

2. Réglez  sur ON.

Cela met le **G6** sous tension et affiche l'écran de mode de jeu (PLAY MODE, → [page 7](#)) dans l'écran tactile.



À SAVOIR

À la mise sous tension, l'appareil retrouve le mode de jeu dans lequel il était lors de l'extinction.

3. Montez le volume du système ampli/moniteurs.

Présentation du mode ECO

- Par défaut, le mode ECO (économie d'énergie) est activé (ON), donc l'alimentation se coupe automatiquement après 10 heures sans utilisation.
- Le mode ECO peut également être désactivé (réglé sur OFF). (→ « [Réglage du mode d'économie d'énergie \(ECO\)](#) » en [page 101](#))

Mise hors tension

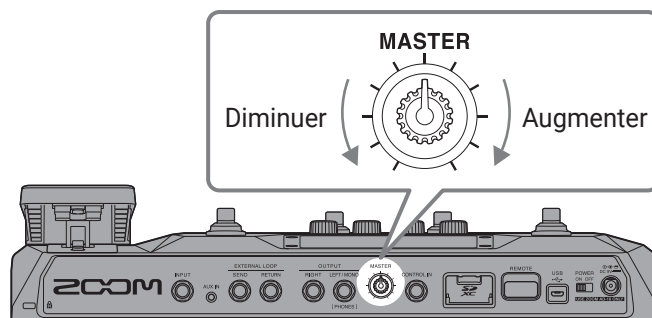
1. Baissez au minimum le volume du système ampli/moniteurs.

2. Réglez  sur OFF.

L'écran tactile s'éteint.

Réglage du niveau général

Le volume de sortie du **G6** peut être réglé.

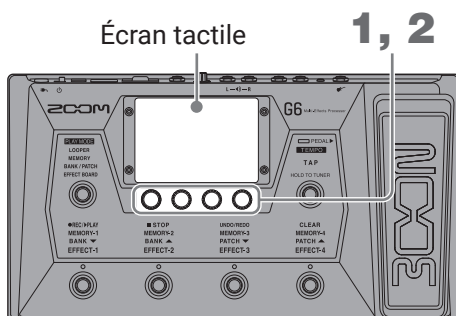



NOTE


- La plage de réglage va de $-\infty$ à +6 dB.
- Quand le bouton est au centre, le réglage est de 0 dB.

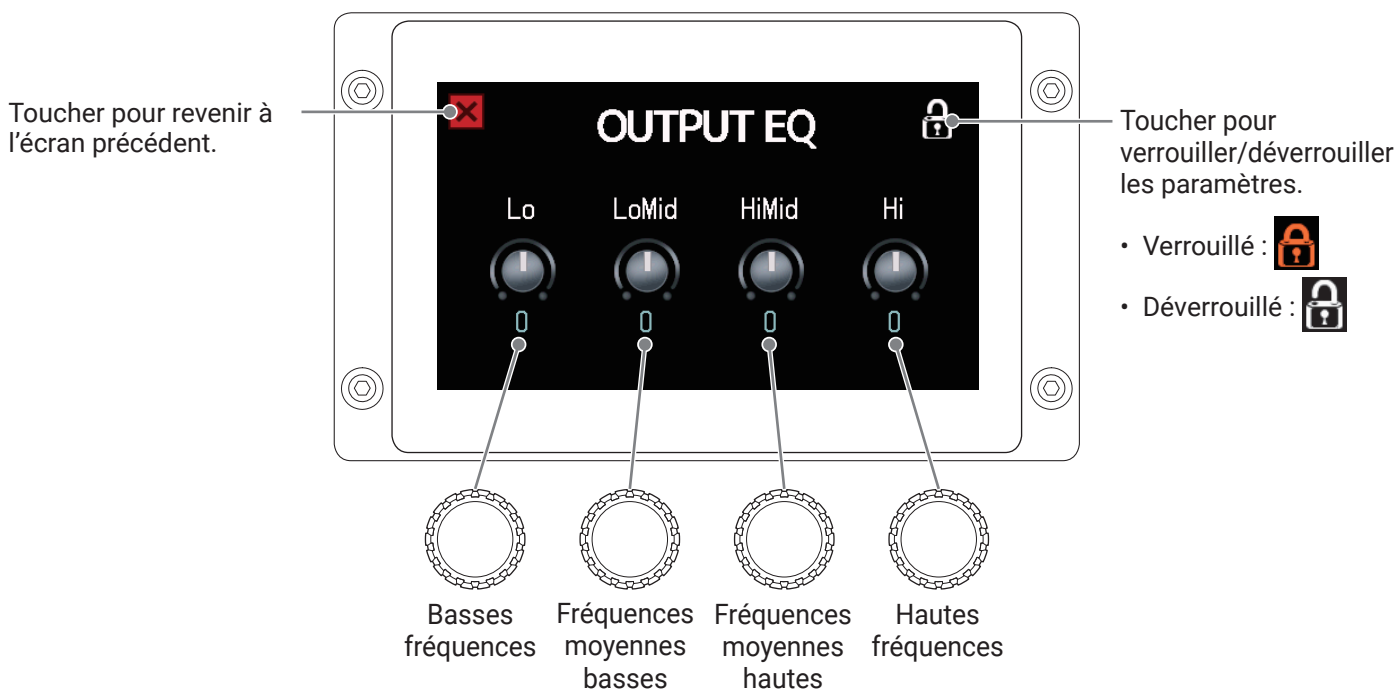
Réglage de l'égaliseur général

Le son sortant du **G6** peut être corrigé.



1. Tournez  en mode MEMORY, BANK/PATCH ou EFFECT BOARD.
Cela ouvre l'écran OUTPUT EQ (égaliseur de sortie) dans l'écran tactile.

2. Tournez  pour régler les paramètres de correction du son sortant.



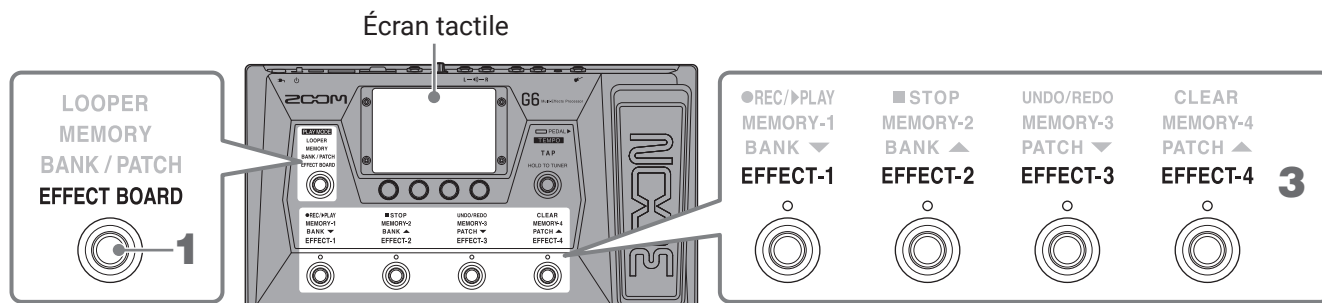
Une fois le réglage terminé, l'écran précédent réapparaît après un instant.


À SAVOIR

Toucher  dans l'écran Menu ouvrira également l'écran OUTPUT EQ.

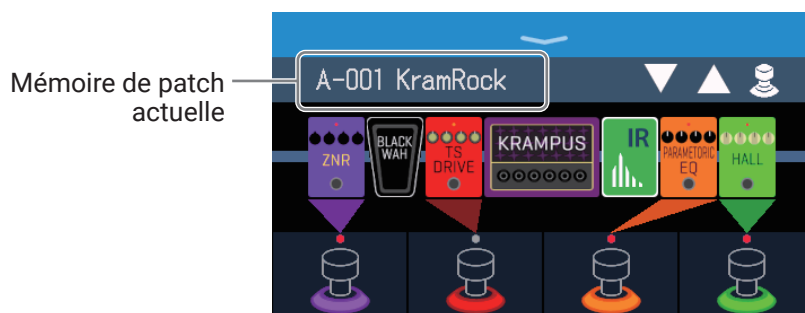
Activer et désactiver des effets en jouant

En mode EFFECT BOARD, les effets et l'ampli utilisés par la mémoire de patch sont affichés dans l'écran tactile et peuvent être activés et désactivés à l'aide des pédales commutateurs.





1. Pressez  le nombre de fois nécessaire pour sélectionner **EFFECT BOARD**.

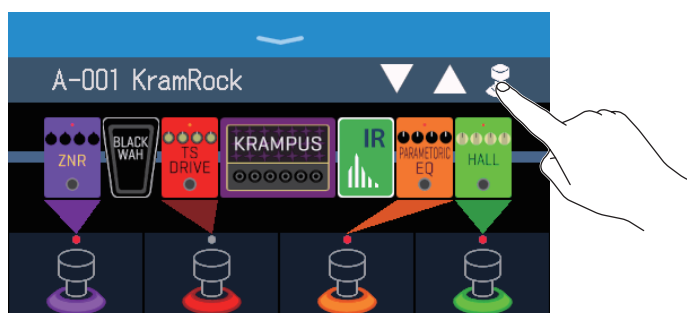
Cela active le mode EFFECT BOARD du **G6** dans lequel tous les effets et l'ampli utilisés dans la mémoire de patch sont affichés d'un coup.



À SAVOIR

Toucher  **PLAY MODE EFFECT BOARD** dans l'écran Menu active également le mode EFFECT BOARD.

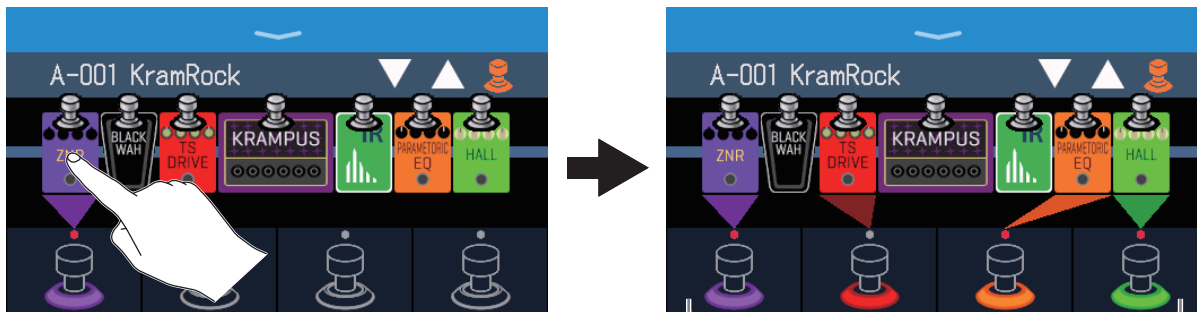
2. Touchez .



3. Touchez un effet pour pouvoir l'activer/le désactiver avec une pédale commutateur.

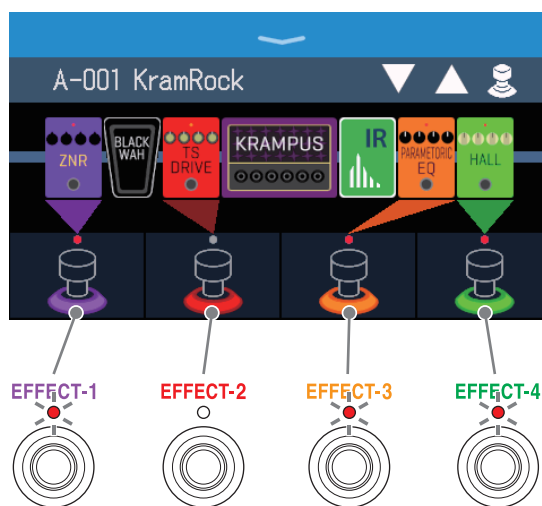
L'effet touché est affecté à une pédale commutateur.

Touchez-le à nouveau pour supprimer l'affectation.



Quand des effets sont affectés, la couleur à la base de la pédale commutateur change en fonction de leur catégorie.

4. Pressez les pédales commutateurs pour activer/désactiver les effets.



Les voyants s'allument lorsque les effets sont activés.

La couleur d'affichage d'une pédale commutateur dépend de la catégorie de l'effet.

NOTE

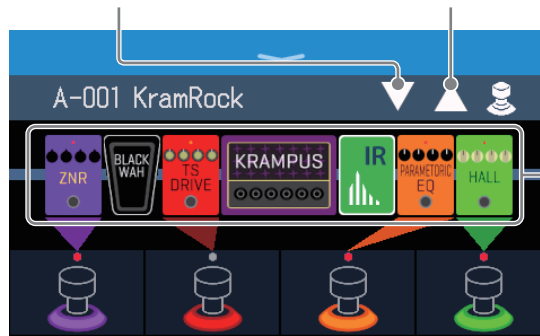
- Quel que soit l'ordre dans lequel les effets ont été touchés, ils sont affectés aux pédales commutateurs à partir de la gauche.
- Une fois que des effets ont été affectés à toutes les pédales commutateurs, toucher d'autres effets ne les affecte pas.
- Certains effets affectent des fonctions spéciales aux pédales commutateurs. (Cela inclut par exemple les effets qui ne s'activent que lorsque l'on presse la pédale commutateur.) Des fonctions spéciales peuvent être sélectionnées dans l'écran EDIT EFFECTS. (→ « [Fonctions spéciales des pédales commutateurs](#) » en page 49)

À SAVOIR

Les opérations suivantes sont également possibles dans l'écran tactile.

Sélectionner la mémoire de patch précédente.

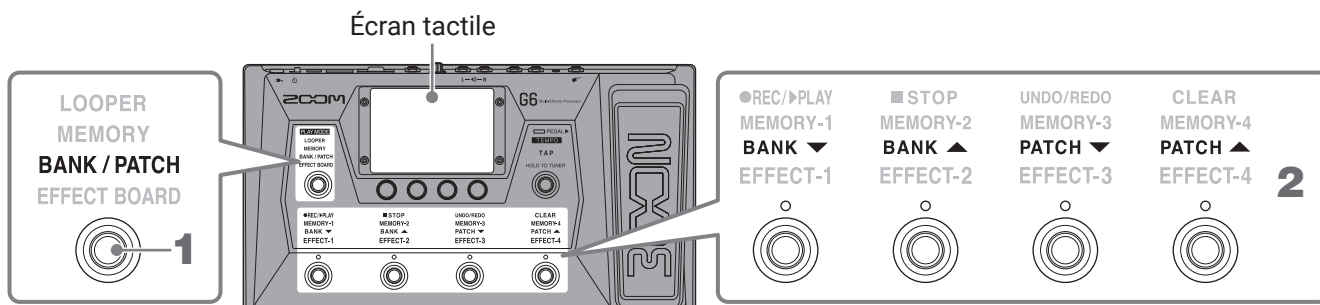
Sélectionner la mémoire de patch suivante.



Ouvrir les écrans EDIT EFFECTS où les paramètres peuvent être édités.
(→ « [Réglage des effets](#) » en page 48)

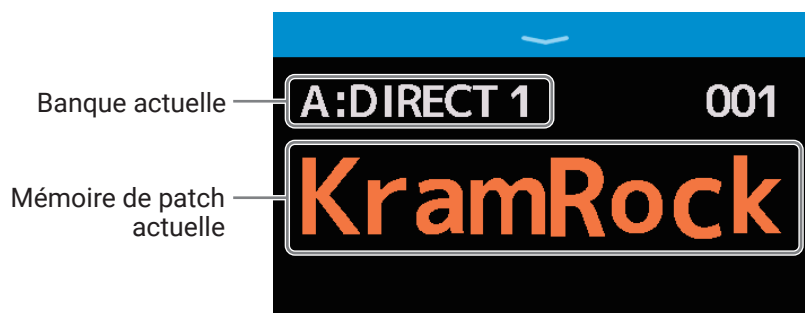
Changer de banque et de mémoire de patch en jouant

Les noms des banques et des mémoires de patch peuvent être affichés en gros caractères et sélectionnés dans l'écran tactile.




1. Pressez le nombre de fois nécessaire pour sélectionner **BANK / PATCH**.

Cela active le mode BANK/PATCH du **G6**, et les noms de la banque et de la mémoire de patch sélectionnées sont affichés en grosses lettres pour une confirmation visuelle facile.



À SAVOIR

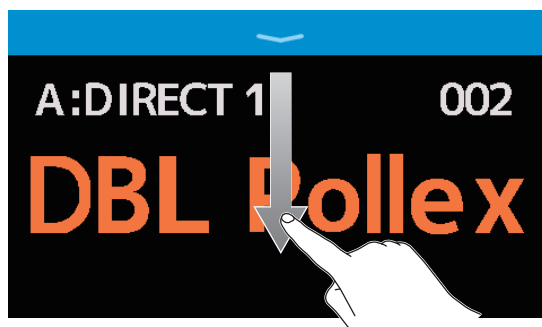
Toucher  dans l'écran Menu active également le mode BANK/PATCH.

2. Balayez l'écran tactile vers le haut ou le bas pour sélectionner des mémoires de patch.

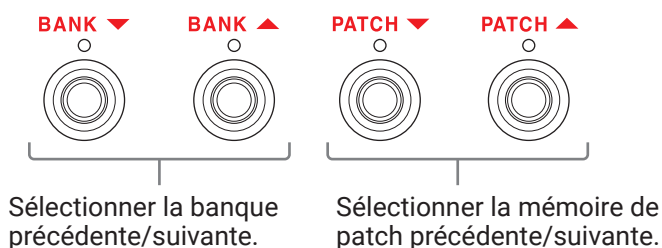
- Sélectionner la mémoire de patch suivante.



- Sélectionner la mémoire de patch précédente.

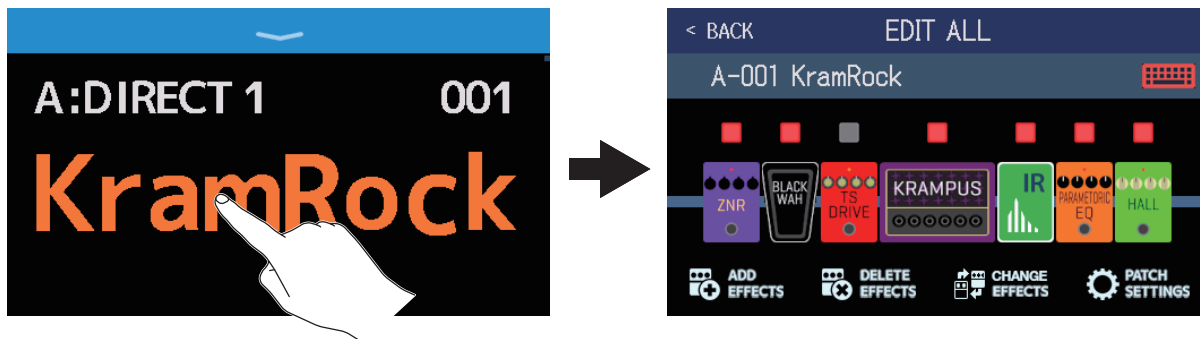


Les pédales commutateurs peuvent également être utilisées pour sélectionner les banques et les mémoires de patch.



À SAVOIR


- Touchez le nom d'une mémoire de patch pour ouvrir un écran dans lequel il est possible de la modifier, notamment en ajoutant, remplaçant, supprimant et réglant les effets. (→ [« Réglage de tous les paramètres dans un seul écran » en page 54](#))



- La fonction de présélection peut être utilisée en mode BANK/PATCH. Elle permet de sélectionner à l'avance la prochaine mémoire de patch à utiliser et d'y accéder d'une simple pression. C'est utile lors d'un concert pour passer à des mémoires de patch éloignées de la mémoire actuelle. (→ [« Utiliser la fonction PRESELECT \(présélection\) » en page 26](#))


Utiliser la fonction PRESELECT (présélection)

La fonction PRESELECT peut être utilisée en mode BANK/PATCH.

Lorsque la fonction PRESELECT est activée (ON), le changement de banque et de mémoire de patch ne se produit que lorsque vous appuyez sur  pour le confirmer. Cela permet durant le jeu de passer directement à une mémoire de patch qui n'est pas à immédiate proximité de la mémoire actuelle.

Activer/désactiver la fonction PRESELECT

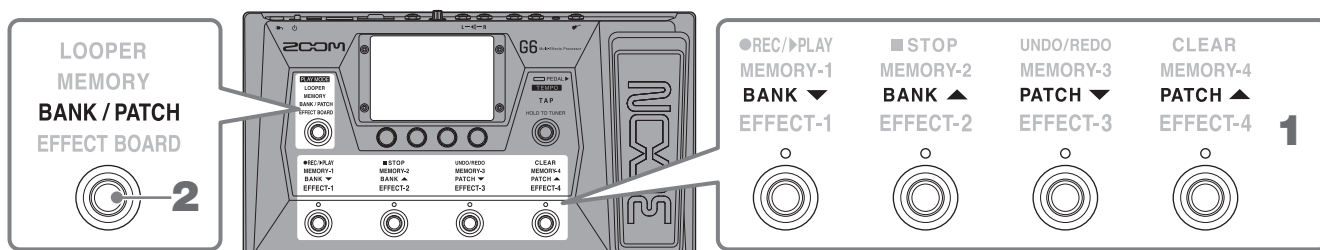
La fonction PRESELECT peut être activée ou désactivée (ON ou OFF).

1. Touchez  en écran Menu.
2. Touchez le commutateur pour le régler sur ON ou OFF.
Le toucher le fait alterner entre ON (activé) et OFF (désactivé).

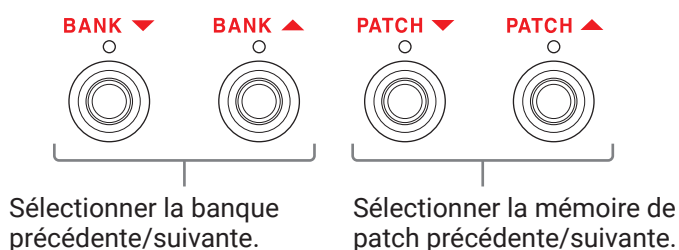


Réglage	Explication
ON	Active la fonction PRESELECT.
OFF	Désactive la fonction PRESELECT.

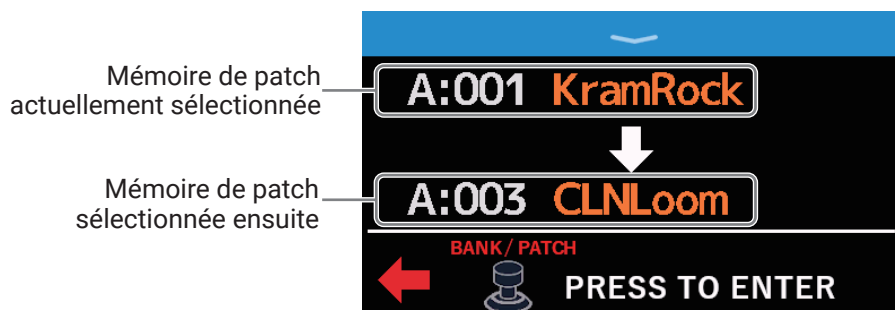
Sélectionner des mémoires de patch avec la fonction PRESELECT activée




1. En mode BANK/PATCH, utilisez les pédales commutateurs pour sélectionner la banque et la mémoire de patch.



La mémoire de patch actuellement sélectionnée et celle qui le sera ensuite s'affichent.

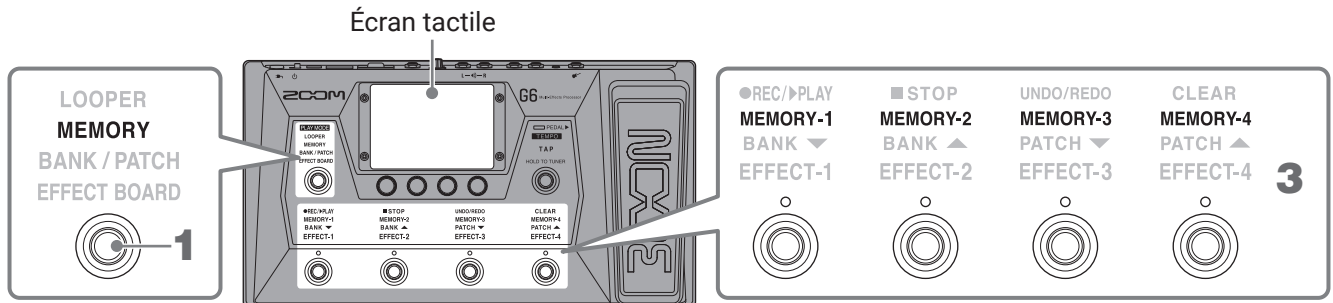


2. Pressez  pour confirmer la sélection.



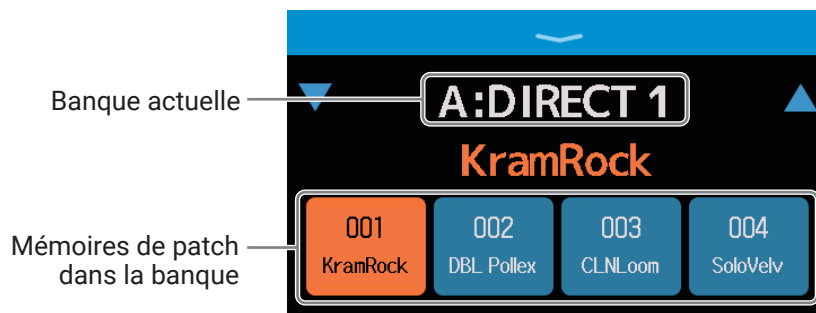
Changer de mémoire de patch dans une banque en jouant

Une banque peut être affichée sur l'écran tactile, et les quatre mémoires de patch qu'elle contient peuvent être sélectionnées d'une seule pression.



1. Pressez le nombre de fois nécessaire pour sélectionner **MEMORY**.

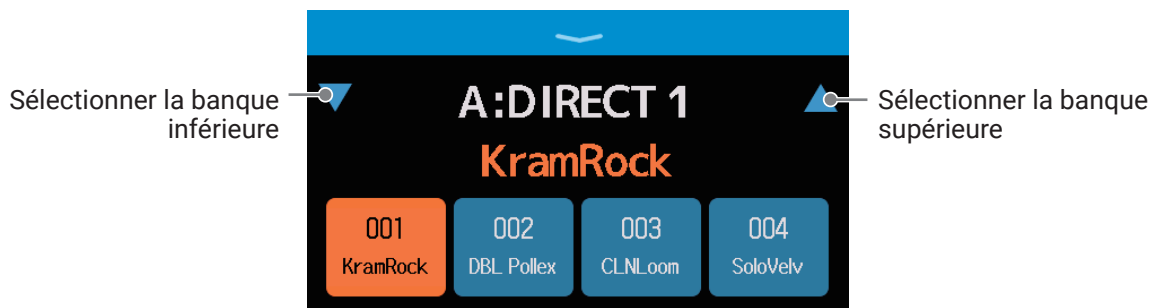
Cela active le mode MEMORY du **G6** dans lequel le nom de la banque sélectionnée et les quatre mémoires de patch peuvent être vérifiés.



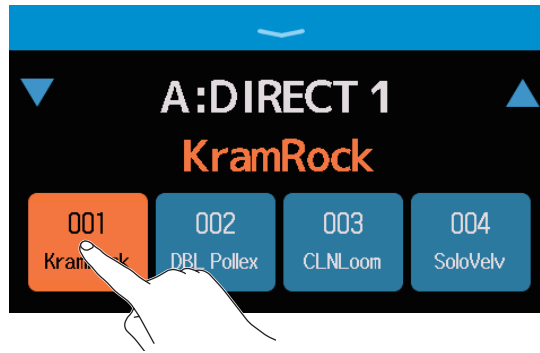
À SAVOIR

Toucher  dans l'écran Menu active également le mode MEMORY.

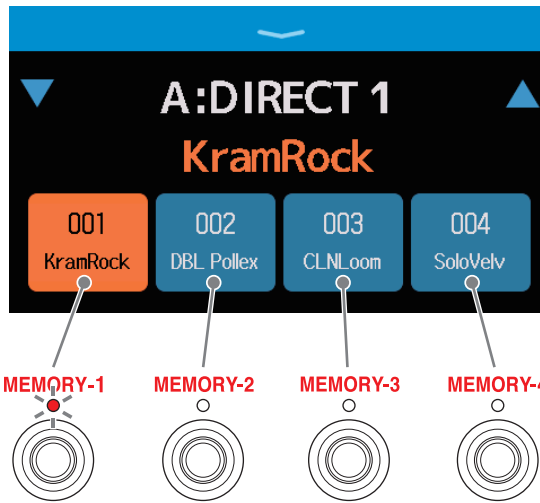
2. Touchez ou de part et d'autre du nom de banque pour sélectionner la banque souhaitée.



- 3.** Touchez la mémoire de patch souhaitée.
La mémoire de patch sélectionnée sera surlignée.



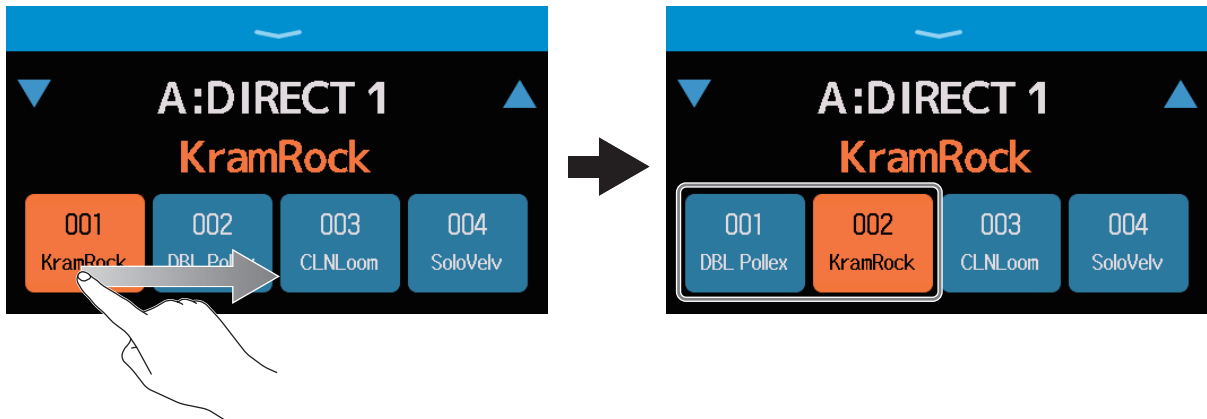
Les pédales commutateurs peuvent également être utilisées pour sélectionner directement les mémoires de patch.



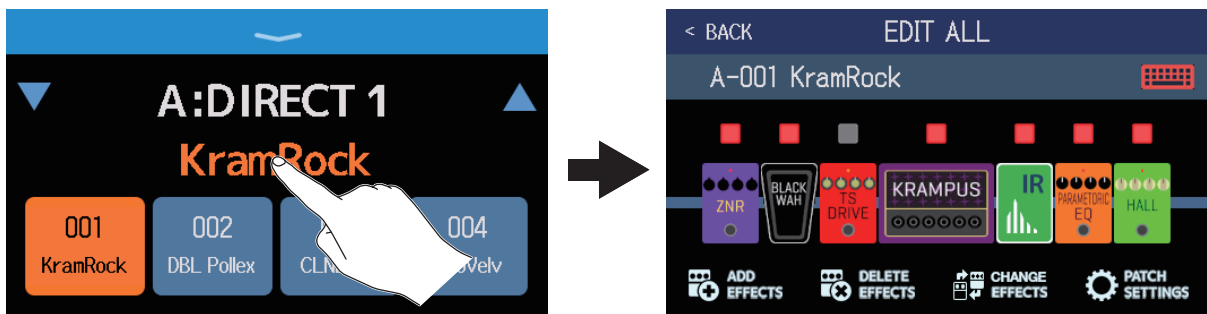
Le voyant de la mémoire de patch sélectionnée s'allume.

À SAVOIR

Les mémoires de patch peuvent être déplacées pour les réordonner.

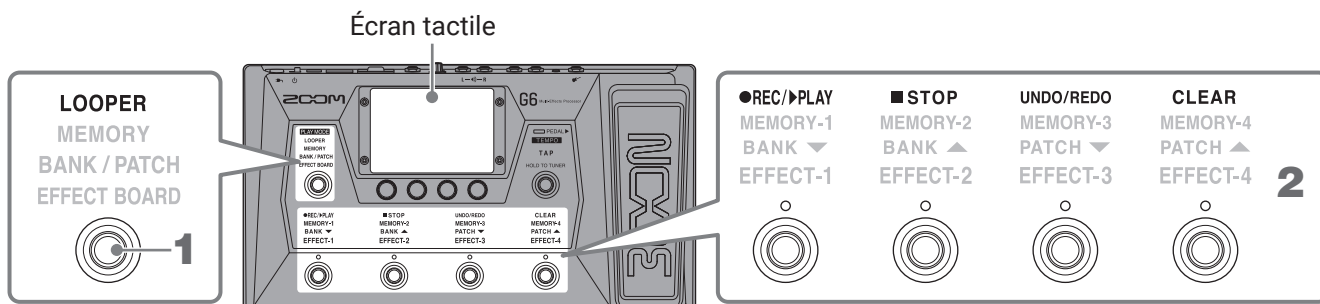


- Touchez le nom de la mémoire de patch pour ouvrir un écran dans lequel la mémoire de patch peut être éditée, permettant par exemple d'ajouter, de modifier, de supprimer et de régler des effets. (→ ["Réglage de tous les paramètres dans un seul écran" on page 54](#))



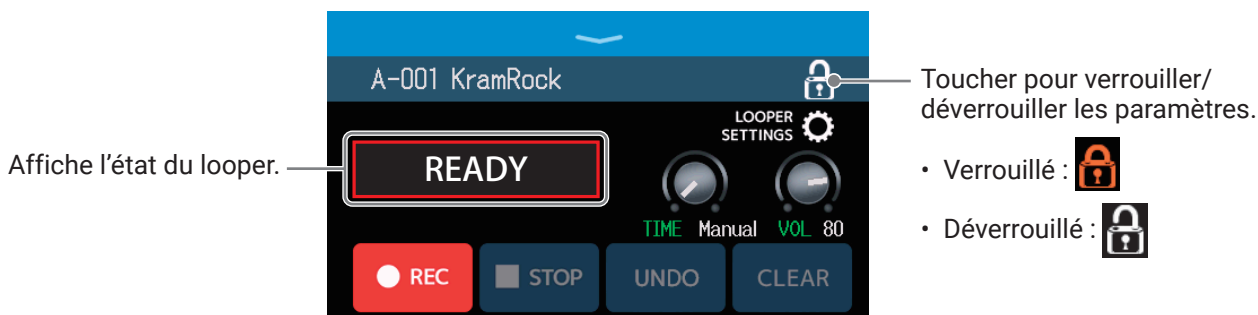
Utiliser le looper en jouant

Les phrases jouées peuvent être enregistrées pour créer des boucles stéréo d'une durée maximale de 45 secondes.



1. Pressez le nombre de fois nécessaire pour sélectionner **LOOPER**.

Cela active le mode LOOPER du **G6** et ouvre l'écran de contrôle du looper dans l'écran tactile.



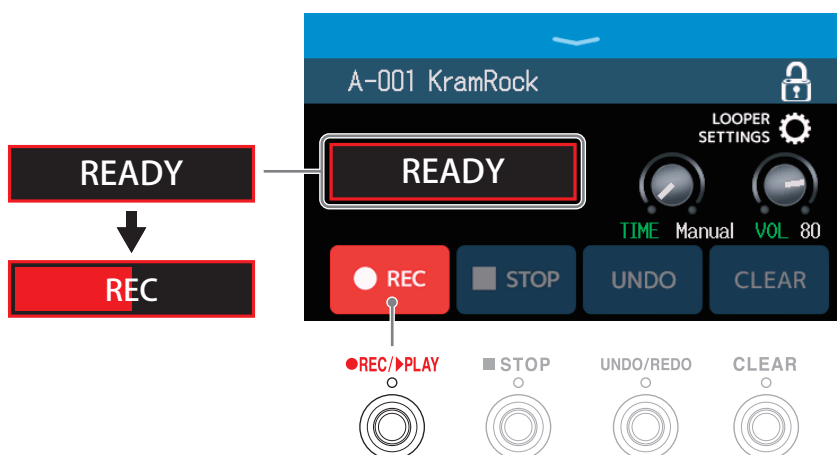
À SAVOIR


Toucher  dans l'écran Menu active également le mode LOOPER.

2. Utilisez le looper.

■ Enregistrement de boucles

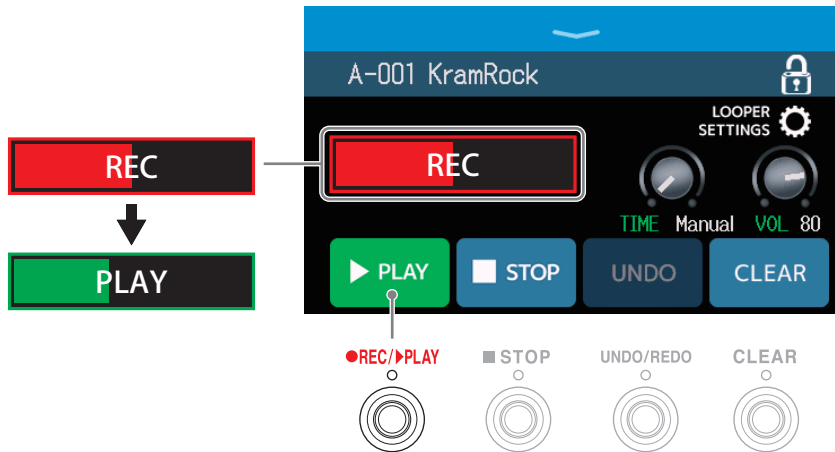
Lorsqu'aucune boucle n'a été enregistrée (« READY » est affiché), pressez  ou touchez .



Pressez  durant l'enregistrement pour l'annuler.

■ Arrêt de l'enregistrement et lancement de la lecture en boucle

En enregistrement, pressez  ou touchez .

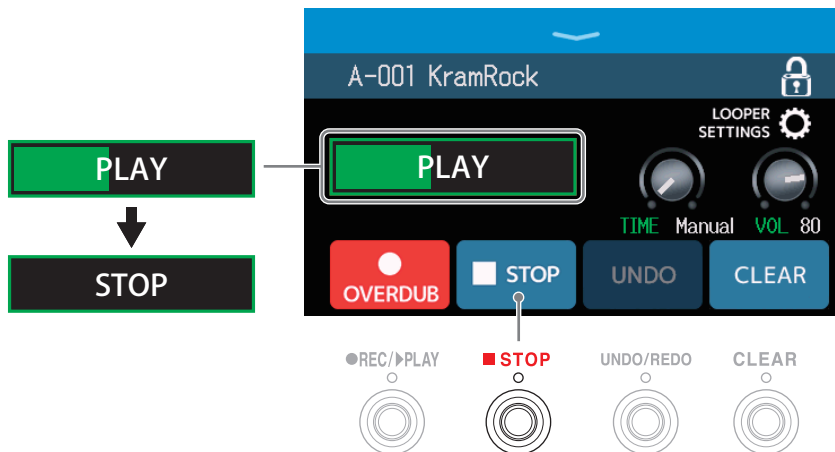


NOTE

- Lorsque la durée d'enregistrement maximale est atteinte, l'enregistrement s'arrête et la lecture en boucle commence.
- Si la durée d'enregistrement est réglée sur « $\text{♪} \times 1-64$ », l'enregistrement s'arrêtera et la lecture en boucle commencera une fois la durée d'enregistrement réglée écoulée. (→ « [Réglage de la durée d'enregistrement](#) » en page 36)

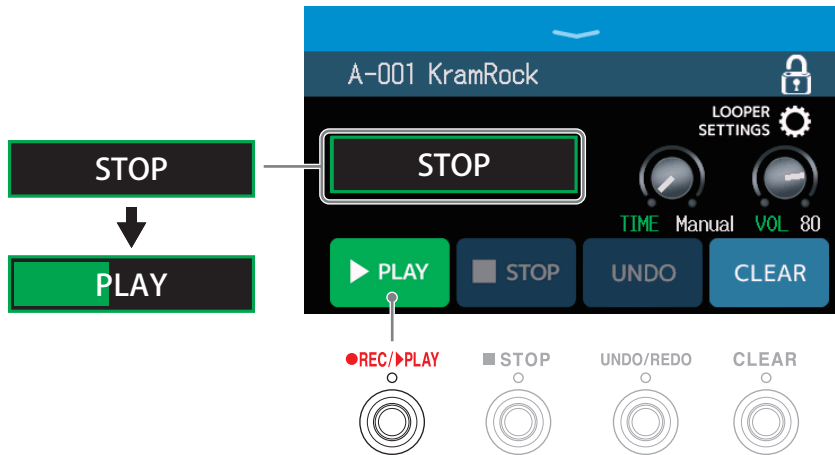
■ Arrêt de la lecture

En lecture, pressez  ou touchez .



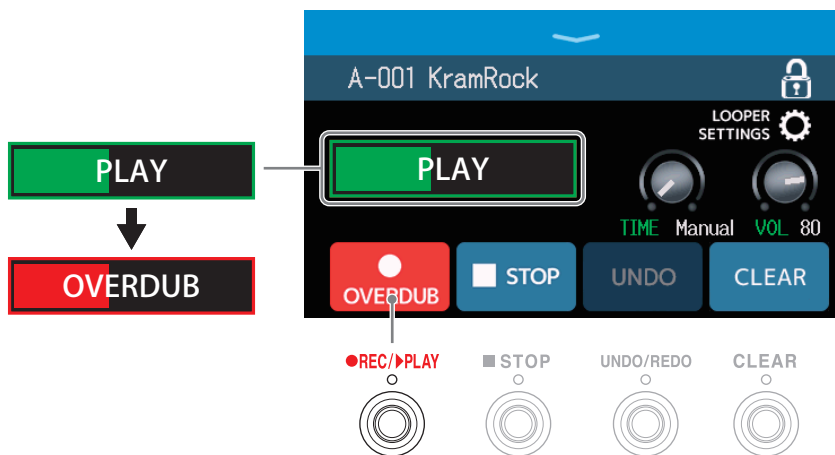
■ Lancement de la lecture en boucle de la phrase enregistrée.

À l'arrêt, pressez  ou touchez .




■ Ajout de passages supplémentaires aux boucles enregistrées (superposition)


En lecture, pressez  ou touchez .



Lorsque la fin de la boucle est atteinte, la lecture reprend depuis le début, et une nouvelle superposition (Overdub) peut être effectuée.


En mode Overdub, pressez  pour arrêter la superposition mais poursuivre la lecture de la boucle.

■ Effacement de la dernière phrase superposée (fonction d'annulation)

Pressez  ou touchez **UNDO**.




■ Restauration d'une superposition annulée (fonction de rétablissement REDO)

Pressez  ou touchez **REDO**.



■ Effacement de boucles

Pressez  ou touchez **CLEAR**.



Cela efface la boucle enregistrée.

Notes sur le tempo du looper



- Le tempo du looper est également utilisé par les effets et les rythmes.
- Le tempo peut se régler comme expliqué dans « [Réglage du tempo général](#) » en page 59 et « [Réglage du tempo](#) » en page 85.
- La modification du tempo entraîne la suppression des boucles enregistrées dans les cas suivants.
 - Si la durée d'enregistrement de la boucle est réglée sur $\downarrow \times 1-64$ (→ « [Réglage de la durée d'enregistrement](#) » en page 36)
 - Pendant la lecture du rythme (→ « [Emploi des rythmes](#) » en page 82)

NOTE

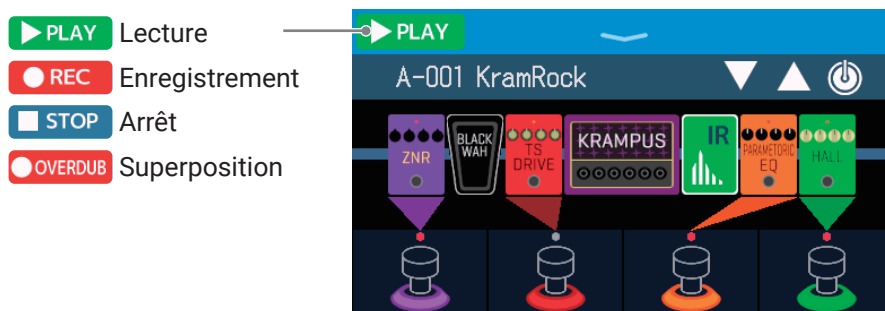
- Si la fonction de précompte est activée (→ « [Réglage du précompte](#) » en page 84), l'enregistrement démarrera après le précompte.
- Le son entrant par la prise AUX IN n'est pas enregistré.
- Voir « [Réglage du looper](#) » en page 36 pour les réglages de durée d'enregistrement, de volume et autres.

À SAVOIR

- En utilisant une carte SD, des boucles plus longues peuvent être enregistrées et sauvegardées. De plus, les boucles de la carte SD peuvent être rappelées pour la lecture et la superposition (overdub). (→ « [Utilisation de cartes SD](#) » en page 41)
- Durant la lecture de rythme (→ [page 82](#)), la quantification est activée afin d'ajuster automatiquement la boucle pour que sa lecture reste en mesure, même s'il n'a pas été mis fin à l'enregistrement à l'instant exact nécessaire.
- Pendant la lecture de boucles, d'autres modes de jeu peuvent être sélectionnés et l'écran Menu peut être ouvert. Cela permet par exemple de sélectionner des mémoires de patch et d'utiliser les rythmes pendant que la boucle continue à jouer.

Pour arrêter la lecture de la boucle en cours d'autres opérations, pressez  le nombre de fois nécessaire afin de sélectionner **LOOPER** ou touchez  dans l'écran Menu. Puis arrêtez la lecture.

Quand d'autres écrans de mode de jeu sont ouverts, l'état de la lecture du looper est indiqué en haut à gauche.




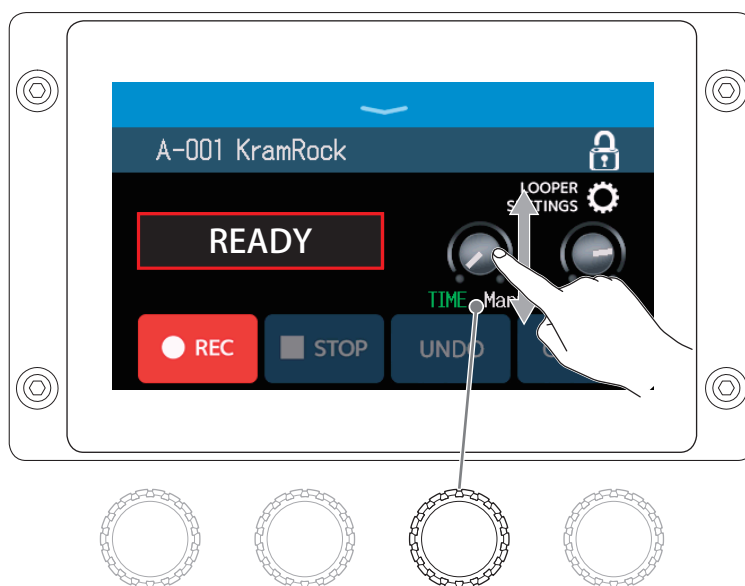
Réglage du looper


Divers réglages du looper peuvent être faits.

Réglage de la durée d'enregistrement

La longueur de la phrase enregistrée peut être fixée.

1. Tournez  ou tirez le bouton TIME vers le haut ou le bas dans l'écran de contrôle du looper (→ [page 31](#)).




Réglage	Explication
MANUAL	L'enregistrement continuera jusqu'à ce qu'il soit arrêté manuellement ou que la durée d'enregistrement maximale soit atteinte.
 × 1-64	Règle la valeur sur 1 à 64 noires. La durée d'enregistrement réelle dépend donc du réglage de tempo (BPM) (→ « Réglage du tempo général » en page 59). La durée d'enregistrement (en secondes) = $60 \div \text{BPM} \times \text{nombre de noires}$. Lorsque la durée d'enregistrement programmée est atteinte, l'enregistrement s'arrête et la lecture en boucle commence.

NOTE

- Les options de réglage sont MANUAL (arrêt manuel) et une durée de 1 à 64 noires.
- La durée d'enregistrement du looper va de 2 à 45 secondes en stéréo et de 2 à 90 secondes en mono. Pour alterner entre stéréo et mono, voir « [Réglage en stéréo ou en mono](#) » en page 38.
- Les réglages entraînant un dépassement de la durée d'enregistrement maximale seront automatiquement réajustés.
- Changer la durée d'enregistrement efface les données enregistrées.

Réglage du volume

Le volume du looper peut être réglé.

1. Tournez  ou tirez le bouton VOL vers le haut ou le bas dans l'écran de contrôle du looper (→ [page 31](#)).



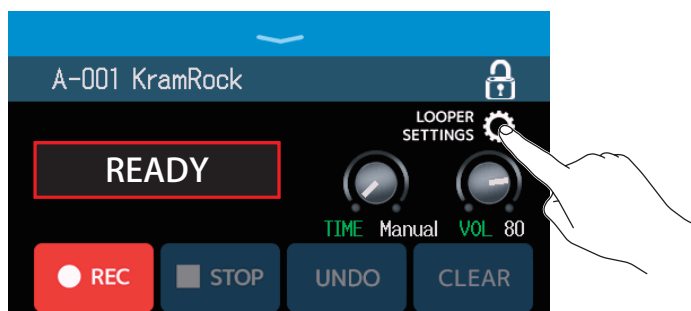
À SAVOIR

Le réglage peut aller de 0 à 100.

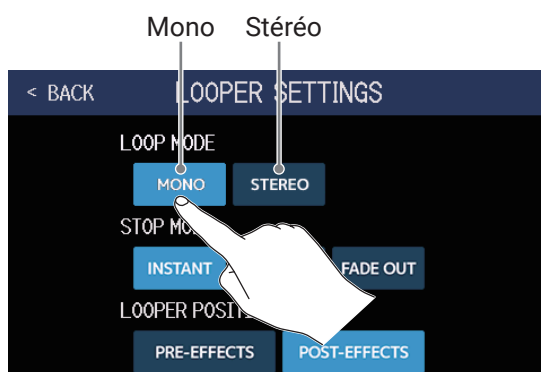
Réglage en stéréo ou en mono

Les boucles peuvent être enregistrées en stéréo ou en mono.

1. Touchez LOOPER SETTINGS (réglages du looper) dans l'écran de contrôle du looper (→ [page 31](#)).



2. Touchez le réglage souhaité.



NOTE

- La durée d'enregistrement du looper va de 2 à 45 secondes en stéréo et de 2 à 90 secondes en mono.
- Lorsque vous utilisez une carte SD (→ [page 41](#)), le paramètre STEREO/MONO ne peut pas être modifié. Il est fixement réglé sur STEREO.

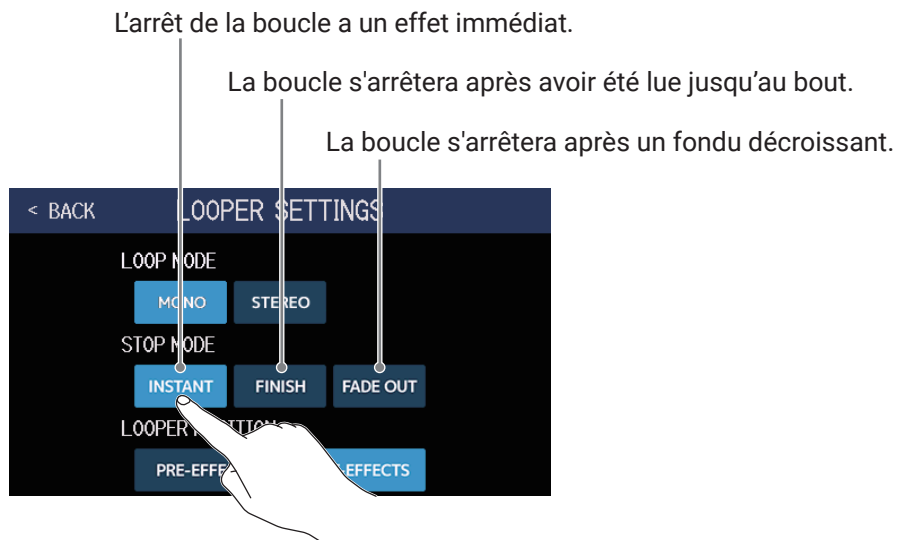
Réglage du mode d'arrêt (STOP MODE)

Il est possible de choisir le comportement qu'a le looper quand on l'arrête.

1. Touchez LOOPER SETTINGS (réglages du looper) dans l'écran de contrôle du looper (→ [page 31](#)).



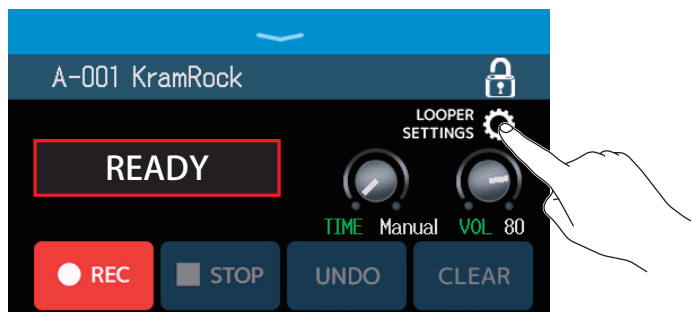
2. Touchez le mode d'arrêt désiré avec STOP MODE.



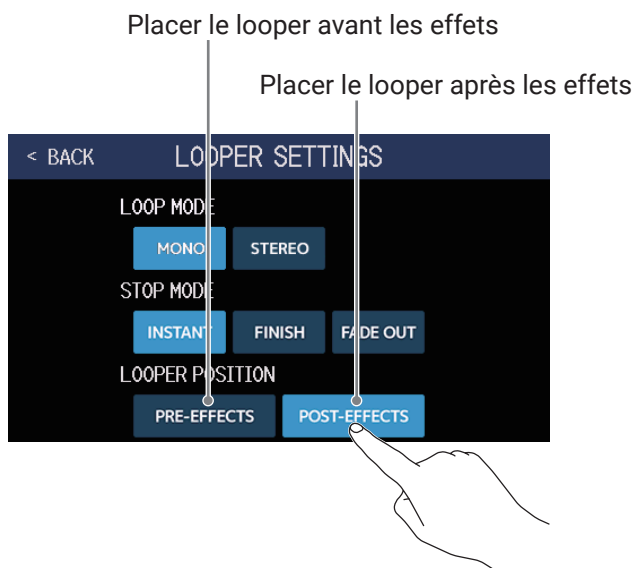
Changement de la position du looper

La position du looper peut être changée.

1. Touchez LOOPER SETTINGS (réglages du looper) dans l'écran de contrôle du looper (→ [page 31](#)).

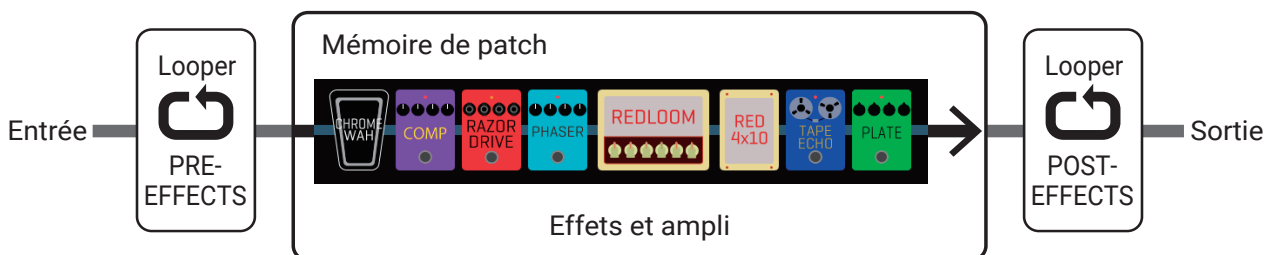


2. Touchez la position désirée pour le looper.



À SAVOIR

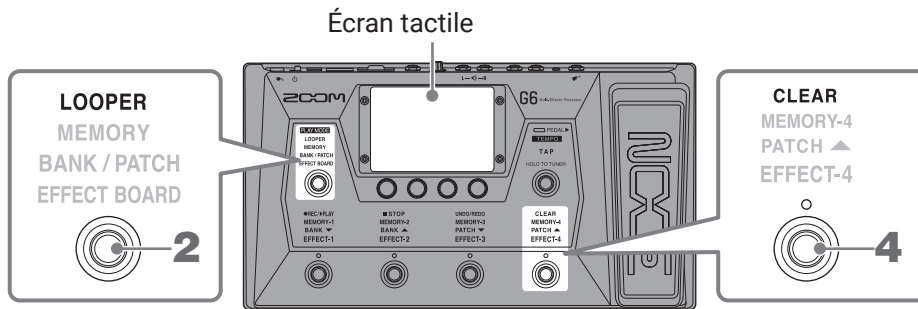
En plaçant le looper avant les effets, le son d'une interprétation mise en boucle peut être modifié pour travailler le son sans continuer à jouer.





Utilisation de cartes SD

Charger une carte SD dans le **G6** permet d'augmenter la durée d'enregistrement des boucles et de sauvegarder ces dernières. D'autres fichiers audio peuvent également être chargés et utilisés comme boucles.

Créer une boucle et la sauvegarder sur une carte SD



1. Insérez une carte SD (→ [« Insertion de cartes SD » en page 17](#)).

2. Pressez  le nombre de fois nécessaire pour sélectionner **LOOPER**, ou touchez  dans l'écran Menu.

Cela active le mode LOOPER du **G6** et ouvre l'écran de contrôle du looper dans l'écran tactile.

Apparaît quand une carte SD est chargée.

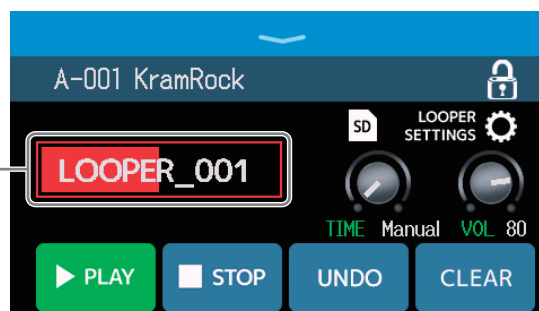
« New Loop File » apparaît, indiquant qu'une nouvelle boucle peut être créée. Le nom de la boucle sélectionnée s'affiche lorsqu'une boucle est en cours de création ou a été sélectionnée.



3. Créez une boucle.


Suivez les procédures de l'étape 2 de [« Utiliser le looper en jouant » en page 31](#) pour créer une boucle.

Lorsque l'enregistrement en boucle commence, le nom de la boucle est affiché. La boucle qui est créée sera sauvegardée sous le nom qui est affiché.

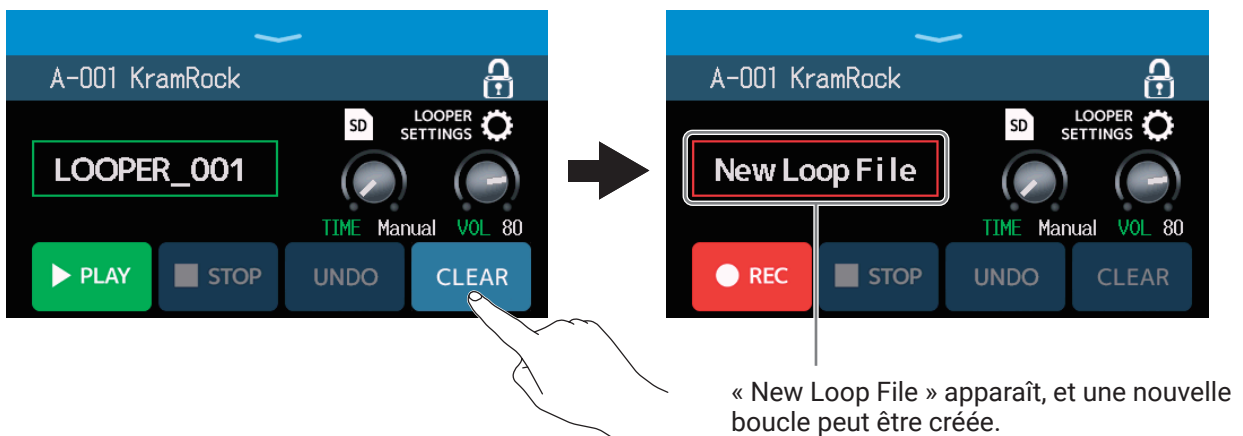


NOTE

- Des boucles seront créées et nommées « LOOPER_xxx ». Le « xxx » dans le nom de la boucle est un nombre séquentiel.
- Les boucles ne peuvent pas être supprimées d'une carte SD chargée. Utilisez un ordinateur ou autre appareil de même type pour supprimer des boucles sauvegardées sur une carte SD.
- Quand une carte SD est chargée, l'état de fonctionnement du looper ne s'affiche pas dans l'écran tactile.
- Changer le tempo pendant l'enregistrement supprime les données déjà enregistrées.
- Quand une carte SD est chargée, la durée d'enregistrement peut aller de 2 secondes à 2 heures.

4. Lorsque vous avez fini de créer une boucle, pressez  ou touchez **CLEAR**.


La boucle créée sera sauvegardée sur la carte SD.

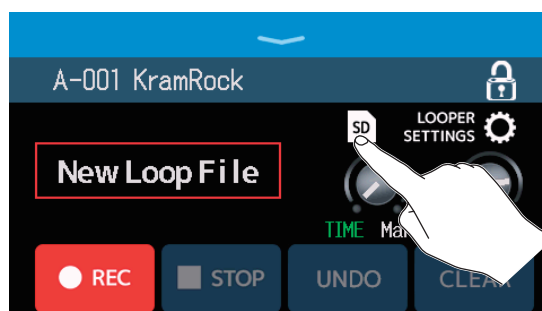


NOTE

Les réglages effectués dans « [Réglage du looper](#) » en page 36 ne peuvent pas être sauvegardés indépendamment pour les différentes boucles. Les mêmes réglages s'appliquent à toutes les boucles.

Sélection de boucles sauvegardées sur cartes SD

1. Touchez  en écran de contrôle du looper (→ [page 31](#)).



2. Touchez une boucle pour la sélectionner.

La boucle sélectionnée apparaît dans l'écran de contrôle du looper.



La boucle sélectionnée peut être lue et on peut y superposer de nouveaux passages.

À SAVOIR

Pour charger vos propres fichiers audio et les utiliser comme des boucles, copiez-les au préalable dans le dossier « G6_Looper » de la carte SD. (→ « [Structure des dossiers et fichiers du G6](#) » en page 109)



Le dossier « G6_Looper » est créé au niveau supérieur d'une carte SD lorsque celle-ci est formatée par le **G6**. (→ « [Formatage de cartes SD](#) » en page 106)

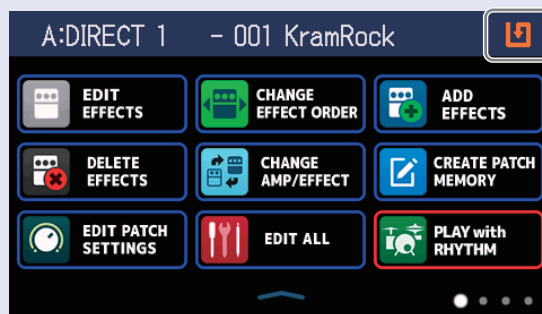
Les fichiers audio ayant les formats suivants peuvent être chargés.

- Fréquence d'échantillonnage : 44,1 kHz
- Résolution binaire : 16 bit
- Stéréo

Réglage des effets

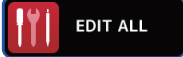
Sauvegarde des changements

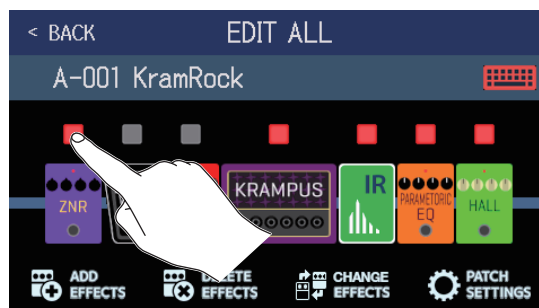
- Quand la fonction AUTOSAVE (sauvegarde automatique) est activée (ON), les changements apportés aux mémoires de patch sont automatiquement sauvegardés. (Cette fonction est activée par défaut.) (→ « [Réglage de la fonction AUTOSAVE](#) » en page 99)
- Les mémoires de patch ne seront pas sauvegardées automatiquement si la fonction AUTOSAVE est désactivée (OFF). Lorsque le contenu d'une mémoire de patch a été modifié,  apparaît en haut à droite de l'écran tactile pour indiquer une différence par rapport aux réglages enregistrés. Touchez  pour ouvrir l'écran de sauvegarde des mémoires de patch, et sauvegardez-la si nécessaire. (→ « [Sauvegarde des mémoires de patch](#) » en page 60)



Activation et désactivation des effets


Les effets peuvent être activés et désactivés individuellement dans les mémoires de patch.

1. Sélectionnez la mémoire de patch contenant un effet que vous souhaitez activer/désactiver.
2. Touchez  en écran Menu.
3. Touchez l'indicateur au-dessus d'un effet pour activer/désactiver ce dernier.



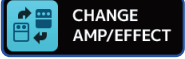
L'indicateur s'allume en rouge en cas d'activation et est éteint en cas de désactivation.

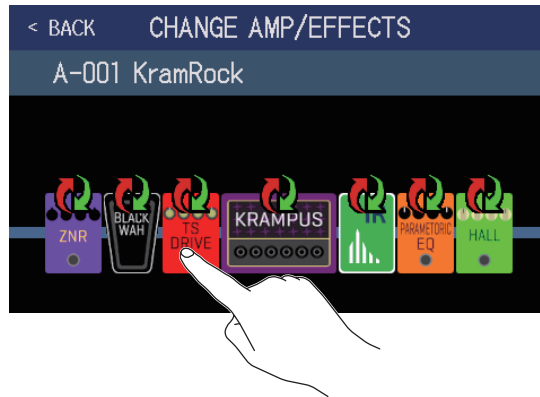
À SAVOIR

En utilisant , les opérations de modification d'une mémoire de patch peuvent s'effectuer dans un seul et même écran. (→ « [Réglage de tous les paramètres dans un seul écran](#) » en page 54)

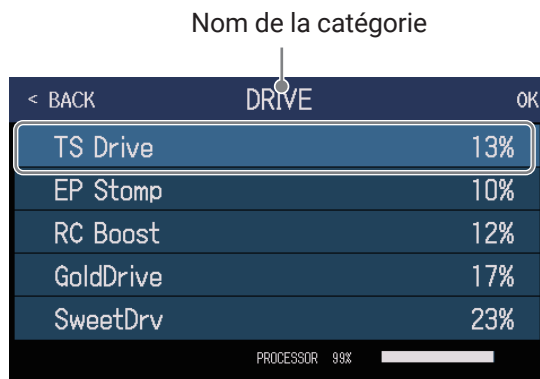
Remplacement d'effets

Les effets d'une mémoire de patch peuvent être remplacés par d'autres comme désiré.

1. Sélectionnez la mémoire de patch contenant l'effet que vous souhaitez remplacer.
2. Touchez  en écran Menu.
3. Touchez l'effet que vous souhaitez remplacer.

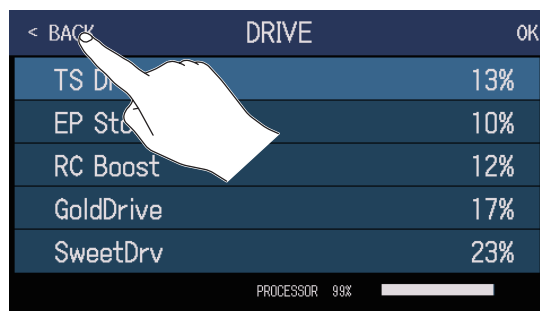


L'effet touché s'affiche dans une liste.

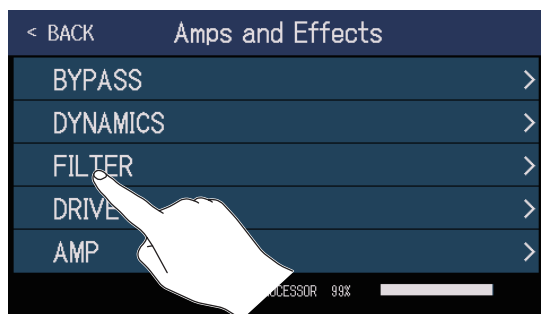


4. Sauter à l'étape 6 pour sélectionner un autre effet de la même catégorie.

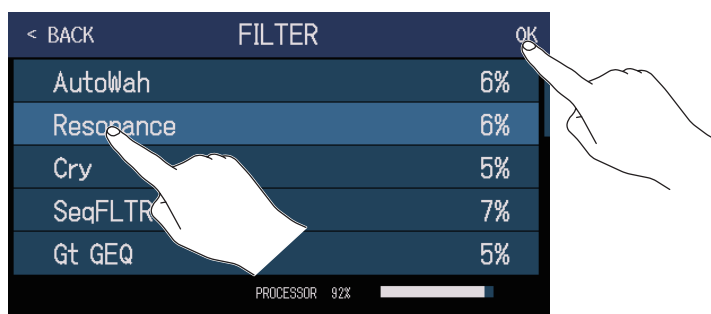
Touchez BACK (retour) pour sélectionner un effet dans une autre catégorie.



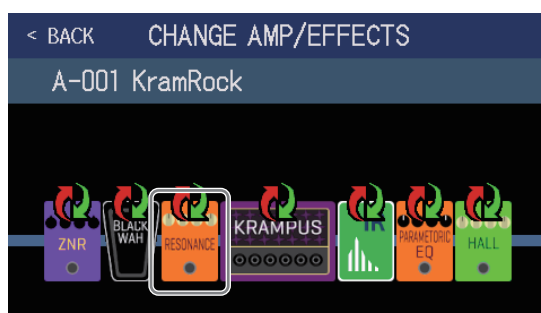
5. Touchez une catégorie pour la sélectionner.




6. Touchez un ampli ou un effet pour le sélectionner. Puis touchez OK.



Cela en fait l'ampli ou l'effet sélectionné.



NOTE

Si un effet d'une mémoire de patch a été supprimé depuis Guitar Lab, l'effet supprimé sera indiqué par le symbole  et sera désactivé.


À SAVOIR

Voir Guitar Lab pour des explications de chaque effet.

Nombre d'effets par mémoire de patch

Le **G6** vous permet de combiner librement jusqu'à 9 effets. Cependant, vous devez sélectionner des effets qui ne dépassent pas 100 % des capacités de traitement du processeur.

La consommation des ressources de traitement peut se vérifier dans les écrans où se sélectionnent des catégories et des effets.

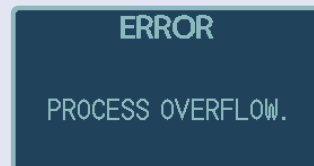


Effet	Consommation
AutoWah	6%
Resonance	6%
Cry	5%
SeqFLTR	7%
Gt GEQ	5%

PROCESSOR 98%

Consommation des ressources de traitement

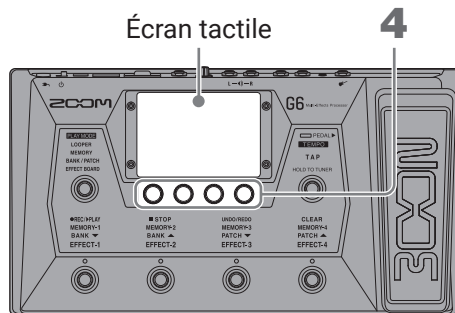
Si la sélection d'un effet entraîne le dépassement de 100 % des capacités de traitement du processeur, cet effet n'est pas sélectionné et le message suivant apparaît avant le retour de l'écran précédent.



Dans ce cas, modifiez ou supprimez un autre ampli ou effet pour que la charge du processeur ne dépasse pas 100 %.

Réglage des effets

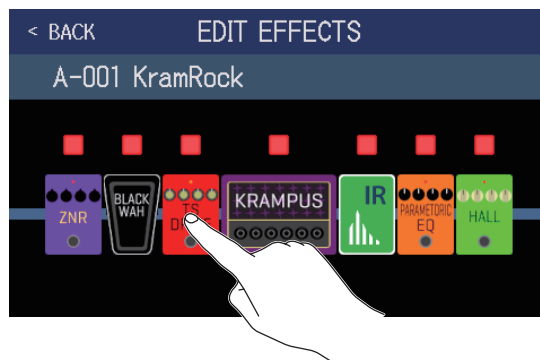
Les effets individuels utilisés dans les mémoires de patch peuvent être réglés.




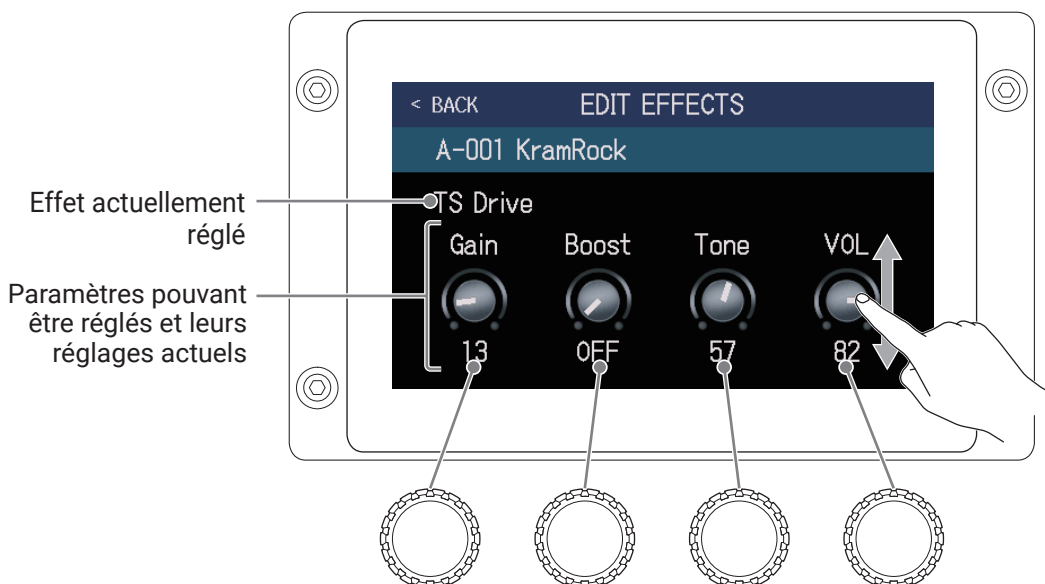
1. Sélectionnez une mémoire de patch contenant un effet que vous souhaitez régler.

2. Touchez  en écran Menu.

3. Touchez l'effet à régler.



4. Tournez  ou tirez des boutons de paramètres vers le haut et le bas pour régler les paramètres d'effet.

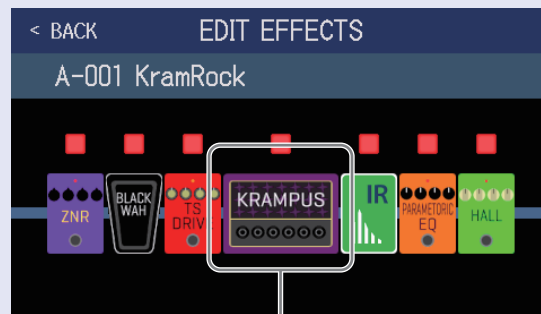


À SAVOIR



- Réglez Time, Rate et d'autres paramètres d'effet sur des notes de musique pour les synchroniser sur le tempo. (→ « [Réglage du tempo général](#) » en page 59)
- Voir Guitar Lab pour des explications de chaque effet.
- Changement des effets (→ « [Remplacement d'effets](#) » en page 45)
- Ajout d'effets (→ « [Ajout d'effets](#) » en page 51)
- Suppression d'effets (→ « [Suppression d'effets](#) » en page 53)

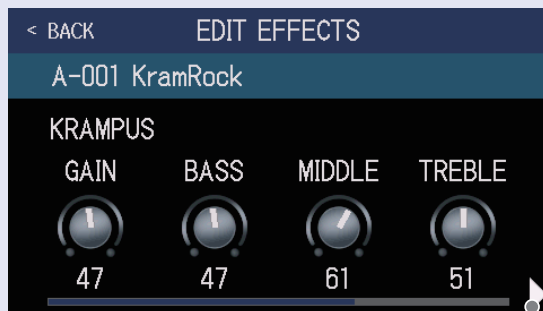
Grands effets

Les effets qui paraissent plus grands en mode EFFECT BOARD et en écran EDIT EFFECTS sont appelés « grands effets » et utilisent deux espaces d'effet.

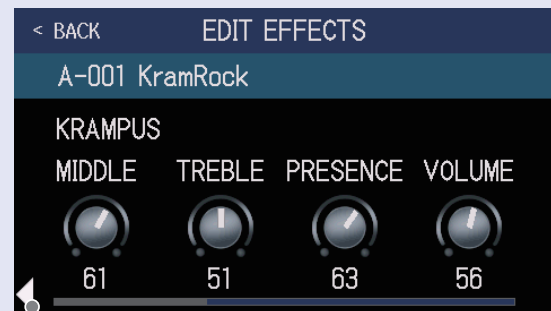


Grand effet

Les grands effets ont plus de paramètres, donc leurs écrans EDIT EFFECT ont deux pages. Touchez  ou  au bas de l'écran pour changer de page.



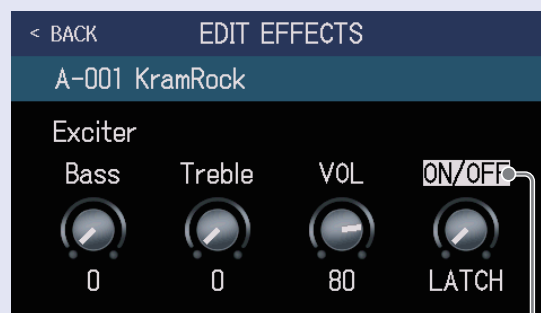
Ouvrir l'écran suivant



Ouvrir l'écran précédent

Fonctions spéciales des pédales commutateurs


Certains effets affectent des fonctions spéciales aux pédales commutateurs, dont l'activation de l'effet uniquement lorsque la pédale commutateur est pressée. Les paramètres qui sélectionnent des fonctions spéciales s'affichent dans l'écran tactile en lettres sombres sur un fond clair.

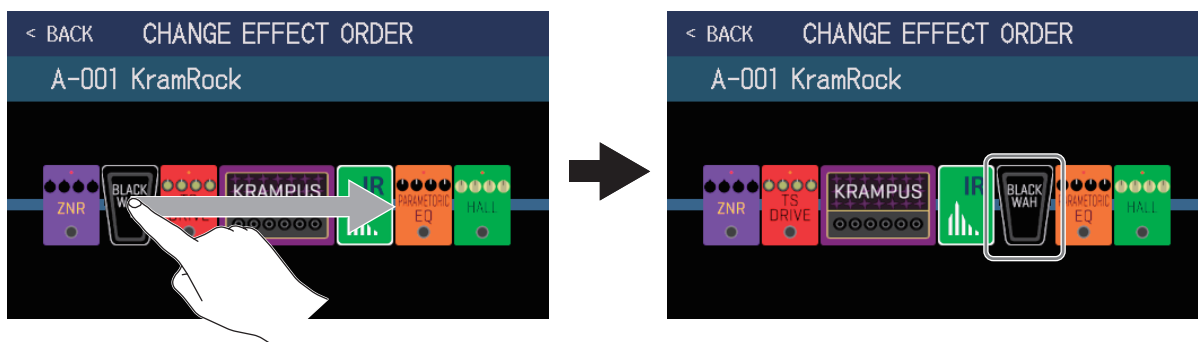


Affichage en lettres sombres sur fond clair

Changement de l'ordre des effets

Les effets peuvent être réordonnés comme désiré dans une mémoire de patch.

1. Sélectionnez la mémoire de patch dans laquelle vous désirez changer l'ordre des effets.
2. Touchez  en écran Menu.
3. Faites glisser une icône d'effet pour l'amener sur la position souhaitée.



Ajout d'effets



Des effets peuvent être ajoutés aux mémoires de patch selon les besoins.

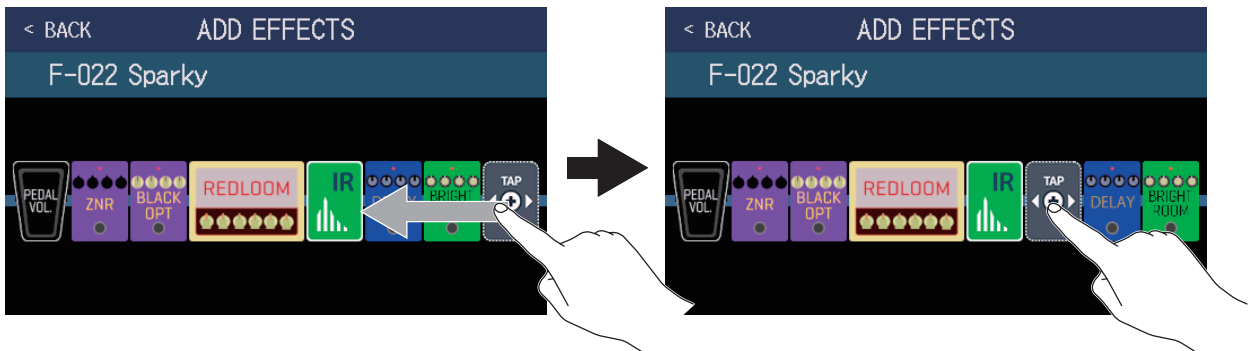
NOTE

Un maximum de 9 effets peuvent être librement combinés dans le **G6**. (→ « [Nombre d'effets par mémoire de patch](#) » en page 47)

1. Sélectionnez la mémoire de patch dans laquelle vous désirez ajouter un effet.

2. Touchez  en écran Menu.

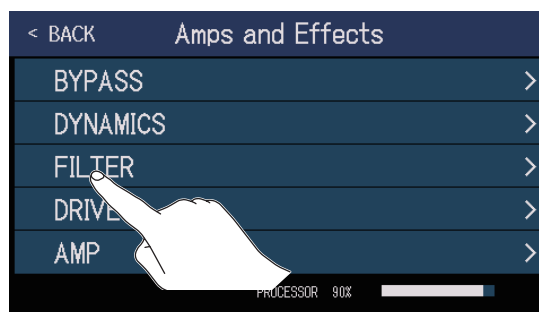
3. Faites glisser  à l'endroit où vous souhaitez ajouter un effet. Puis touchez .



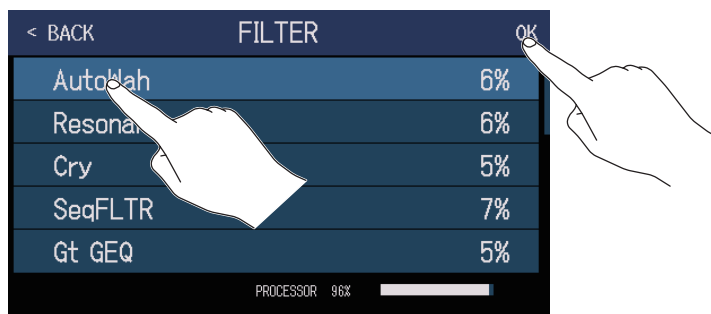
NOTE

Si le nombre maximal d'effets est déjà utilisé,  ne s'affiche pas.

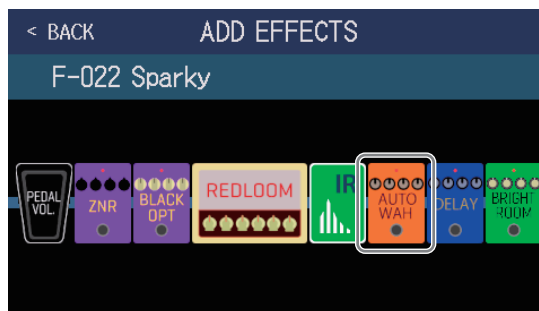
4. Touchez la catégorie de l'effet que vous souhaitez ajouter.




5. Touchez un ampli ou un effet pour le sélectionner. Puis touchez OK.



L'effet sélectionné sera ajouté.





 apparaîtra à nouveau pour que d'autres effets puissent être ajoutés si nécessaire en répétant les étapes 3-5.

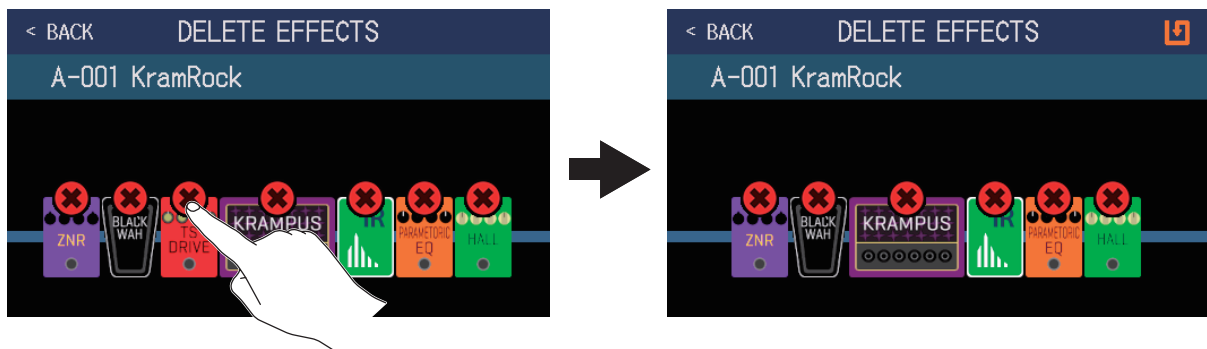
NOTE

Si le paramètre EXTERNAL PEDAL est réglé sur OFF (→ [page 77](#)), les effets de la catégorie PEDAL ne peuvent pas être ajoutés à une mémoire de patch qui utilise déjà un effet de la catégorie PEDAL.

Suppression d'effets

Les effets inutiles peuvent être retirés des mémoires de patch.

1. Sélectionnez la mémoire de patch contenant un effet que vous voulez supprimer.
2. Touchez  en écran Menu.
3. Touchez  sur un effet pour le supprimer.
L'effet sélectionné sera supprimé.



Réglage de tous les paramètres dans un seul écran

Les opérations de modification d'une mémoire de patch peuvent s'effectuer dans un seul et même écran.

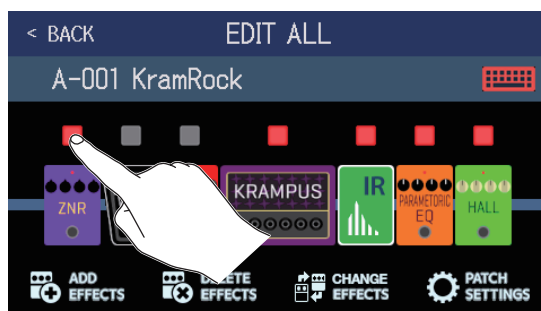
1. Sélectionnez la mémoire de patch que vous souhaitez modifier.

2. Touchez  en écran Menu.

3. Modifiez la mémoire de patch.

■ Activation/désactivation des amplis et effets

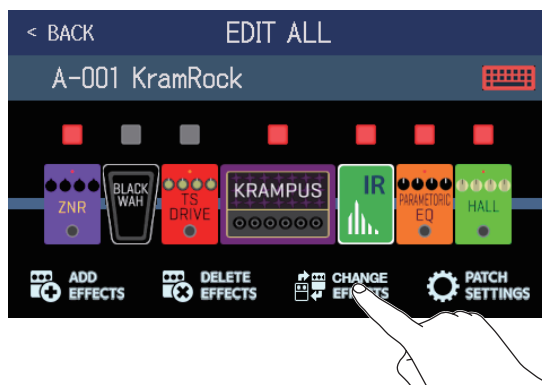
Touchez l'indicateur situé au-dessus d'un ampli ou d'un effet pour activer/désactiver ce dernier.



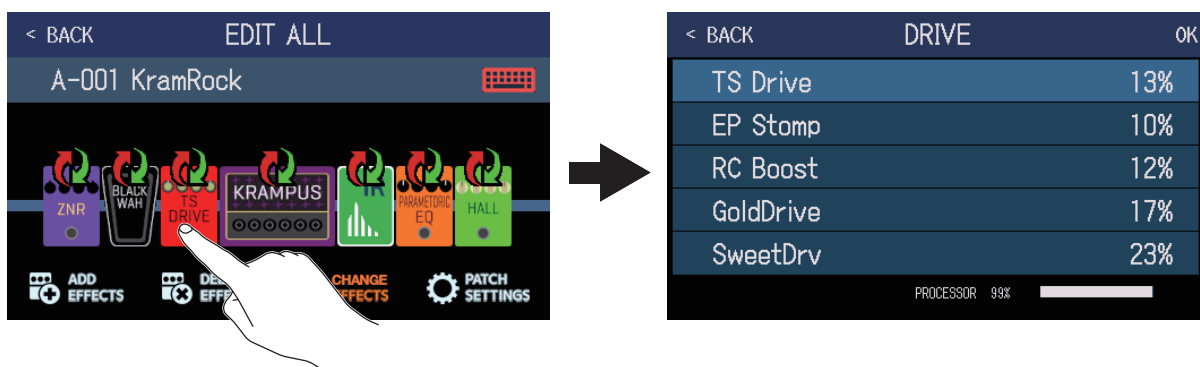
L'indicateur s'allume en rouge en cas d'activation et est éteint en cas de désactivation.

■ Changement des amplis et des effets

Touchez CHANGE EFFECTS (changer d'effet).



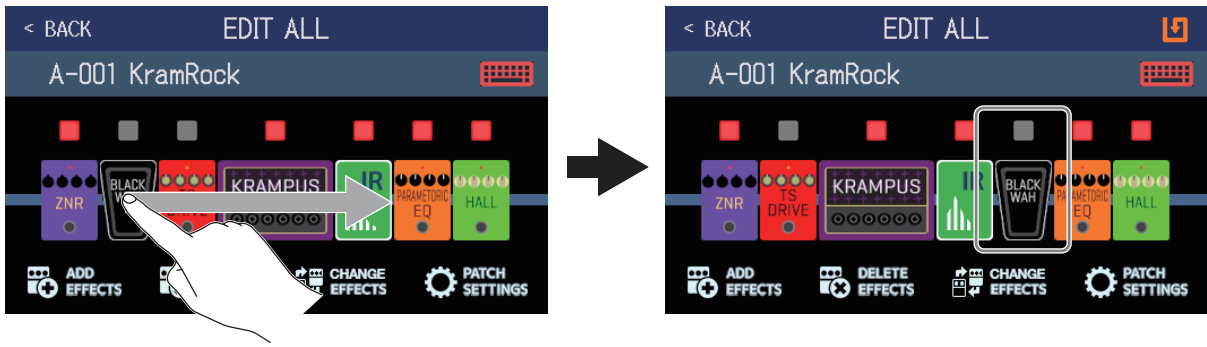
Touchez l'ampli ou l'effet que vous souhaitez changer.



L'ampli ou l'effet touché apparaîtra dans une liste. Suivez les procédures de « [Remplacement d'effets](#) » en [page 45](#) pour le changer.

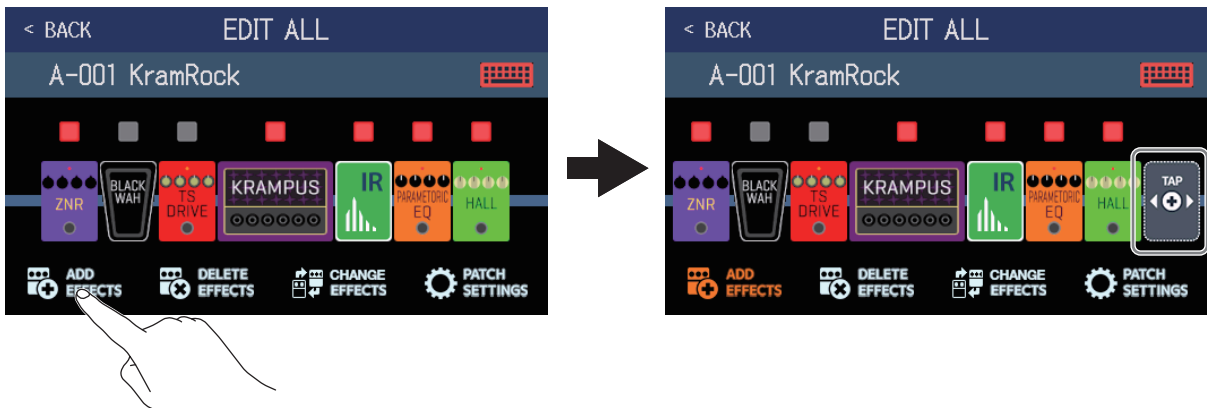
■ Changement de l'ordre des effets

Faites glisser une icône de type d'effet sur la position souhaitée.



■ Ajout d'effets

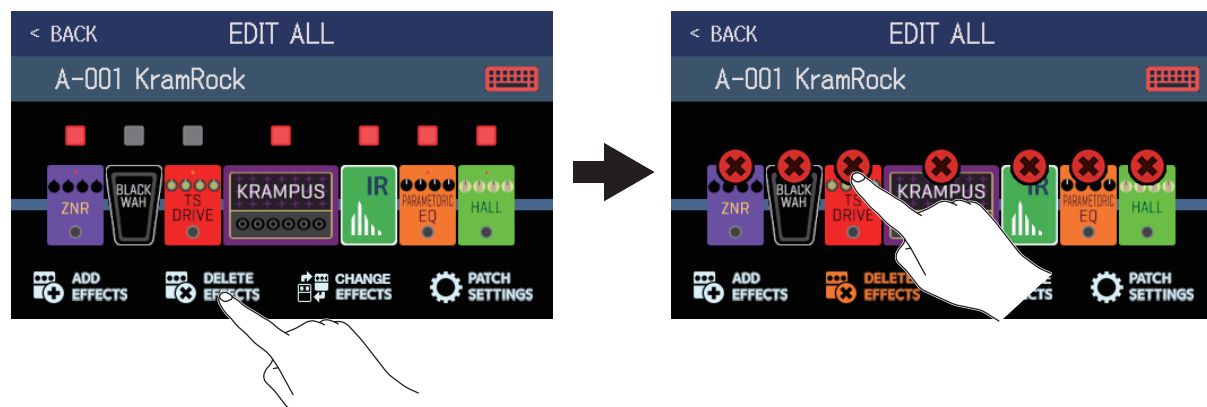
Touchez ADD EFFECTS (ajouter des effets).




 apparaîtra. Suivez les procédures de [« Ajout d'effets » en page 51](#) pour ajouter un effet.

■ Suppression d'effets

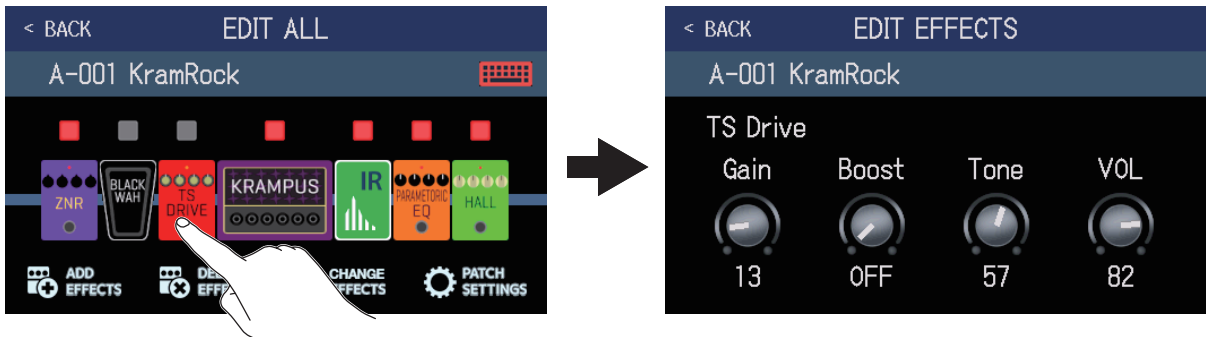
Touchez DELETE EFFECTS (supprimer des effets).



Touchez  sur l'effet que vous souhaitez supprimer pour le retirer de la mémoire de patch.

■ Réglage des effets

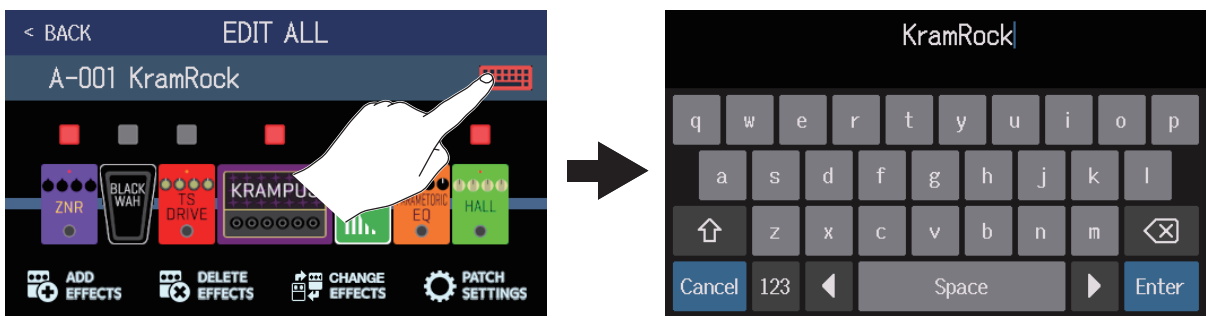
Touchez l'ampli ou l'effet que vous souhaitez régler.



Touchez l'effet que vous souhaitez modifier pour ouvrir l'écran EDIT EFFECTS. Suivez les instructions de [« Réglage des effets » en page 48](#) pour régler l'effet.

■ Changement des noms de mémoires de patch

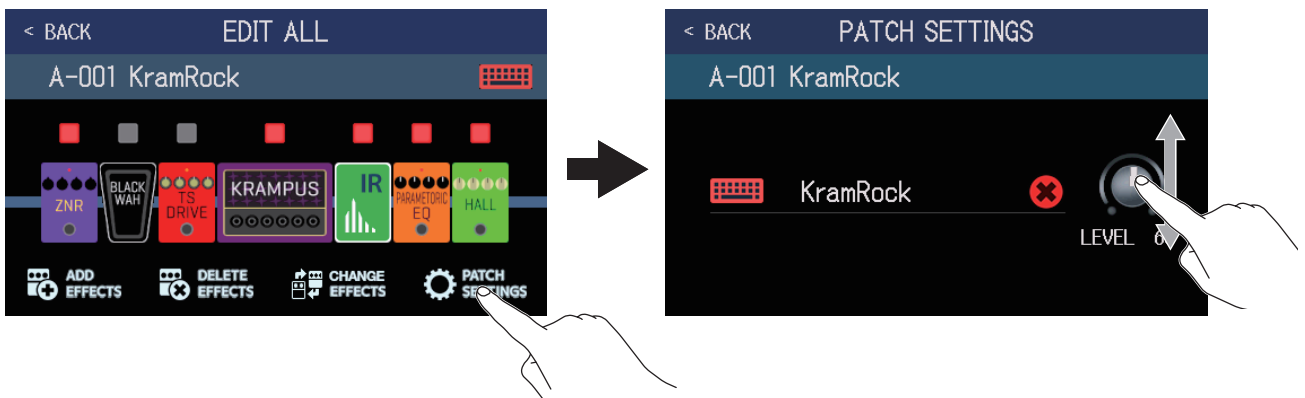
Touchez .



Touchez le clavier et saisissez le nom de la mémoire de patch.
(→ [« Changement des noms de mémoire de patch » en page 58](#))

■ Réglage du niveau de la mémoire de patch

Touchez PATCH SETTINGS (réglages de mémoire de patch).




Tirez sur le bouton LEVEL pour régler le niveau de la mémoire de patch. (→ [« Réglage du niveau de la mémoire de patch » en page 57](#))

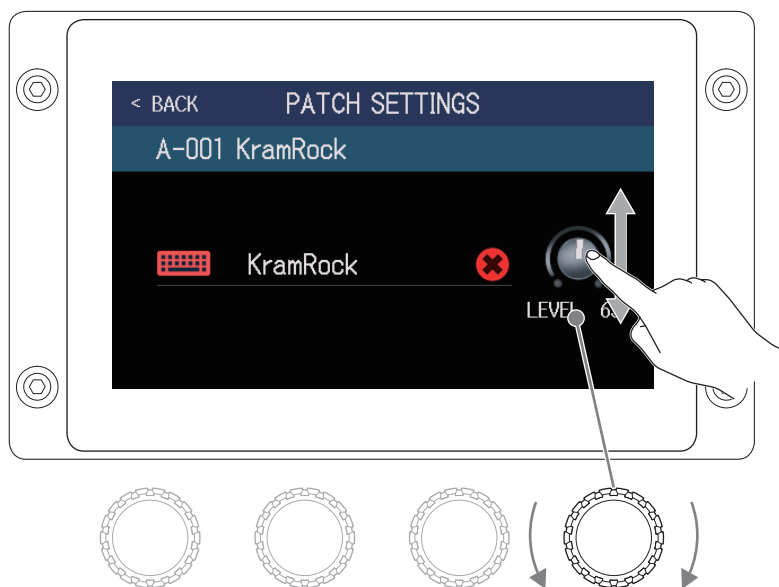
Réglage du niveau de la mémoire de patch

Le niveau de chaque mémoire de patch peut être réglé indépendamment.

1. Sélectionnez la mémoire de patch dont vous voulez régler le niveau.

2. Touchez  en écran Menu.

3. Tournez  ou tirez sur le bouton LEVEL pour régler le niveau.




À SAVOIR

- Le niveau peut se régler de 0 à 120.
-

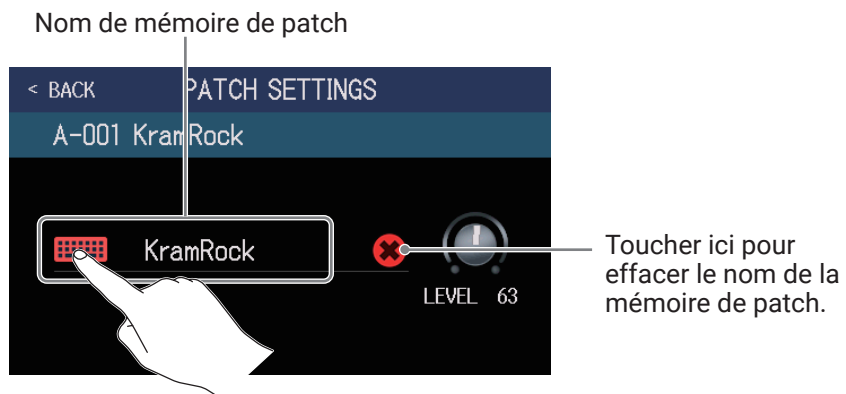
Changement des noms de mémoire de patch

Les noms des mémoires de patch peuvent être changés.

1. Sélectionnez la mémoire de patch dont vous désirez changer le nom.

2. Touchez  en écran Menu.

3. Touchez  pour ouvrir un clavier.



4. Touchez le clavier et saisissez un nom pour la mémoire de patch.



NOTE

Les caractères et symboles qui peuvent être utilisés sont les suivants.

! # \$ % & ' () + , - . : = @ [] ^ _ ` { } ~ (espace) A-Z, a-z, 0-9

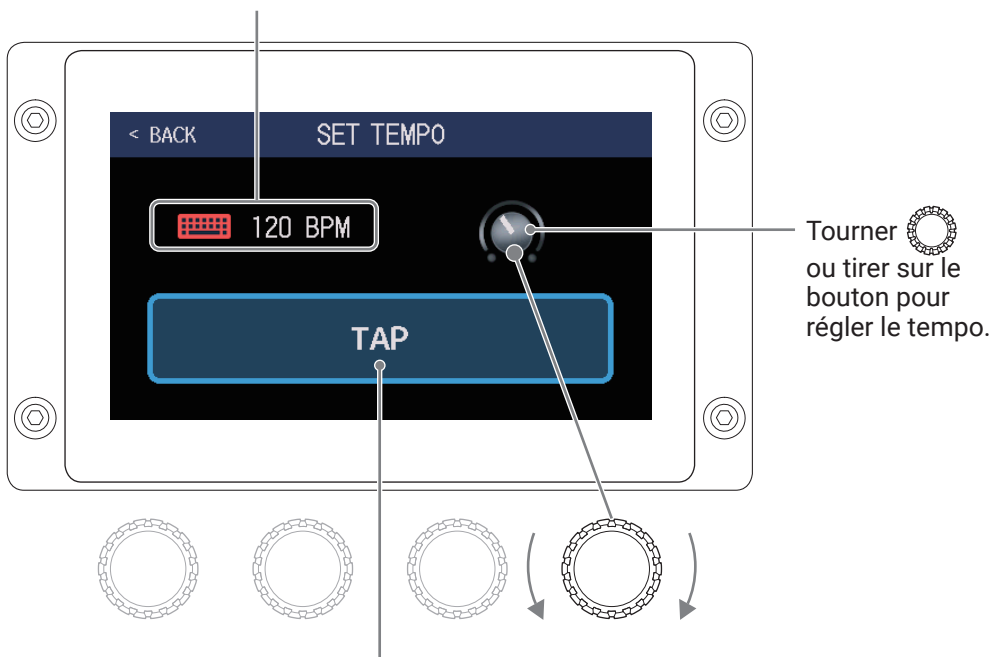
Réglage du tempo général

Le tempo utilisé par les rythmes, le looper, les effets de retard et certains effets de modulation peut être réglé.

1. Touchez  SET TEMPO en écran Menu.


2. Réglez le tempo.

Affiche le rythme actuel.
Toucher pour ouvrir un clavier qui permet de saisir directement le tempo.

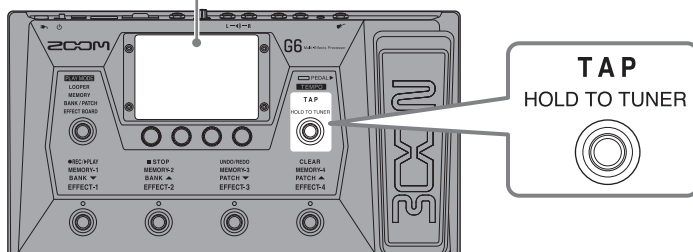


Batte le tempo voulu sur ce bouton pour régler le tempo.

À SAVOIR

- Le volume peut se régler de 40 à 250 \downarrow par minute.
- Le tempo peut également être réglé en battant les temps plusieurs fois sur . Le tempo s'affiche dans l'écran tactile pendant qu'on le règle.

Écran tactile



Gestion des mémoires de patch


Sauvegarde des mémoires de patch

Lorsque la fonction AUTOSAVE est désactivée (OFF ; elle est sur ON par défaut), les changements des réglages d'effet et d'ampli, des réglages de niveau et autres ne sont pas automatiquement sauvegardés. Dans ce cas, ils peuvent l'être manuellement.

Les mémoires de patch peuvent également être sauvegardées dans d'autres emplacements.

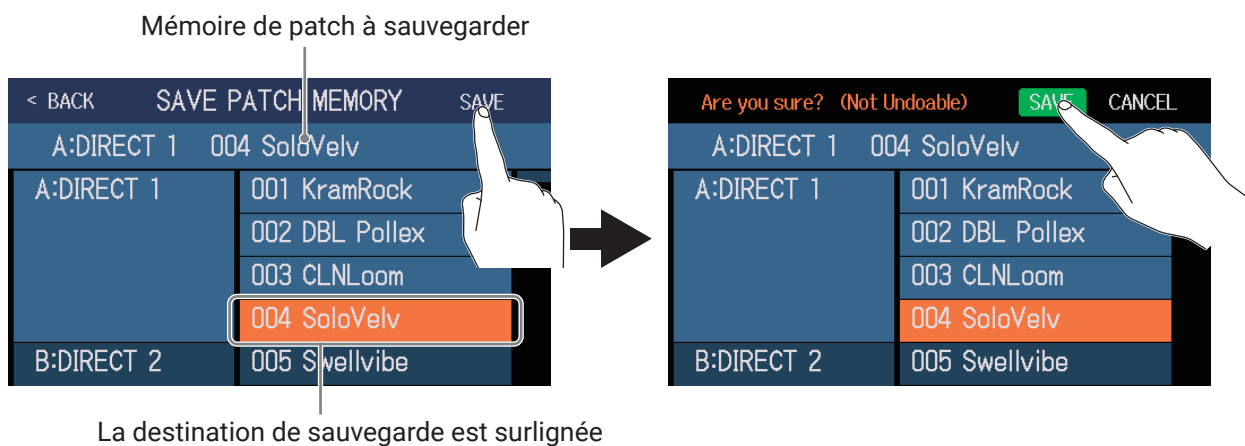
À SAVOIR

Voir « [Réglage de la fonction AUTOSAVE](#) » en page 99 pour plus de détails sur la fonction AUTOSAVE.

1. Sélectionnez la mémoire de patch que vous souhaitez sauvegarder.
2. Touchez  en écran Menu.
3. Sauvegardez la mémoire de patch.

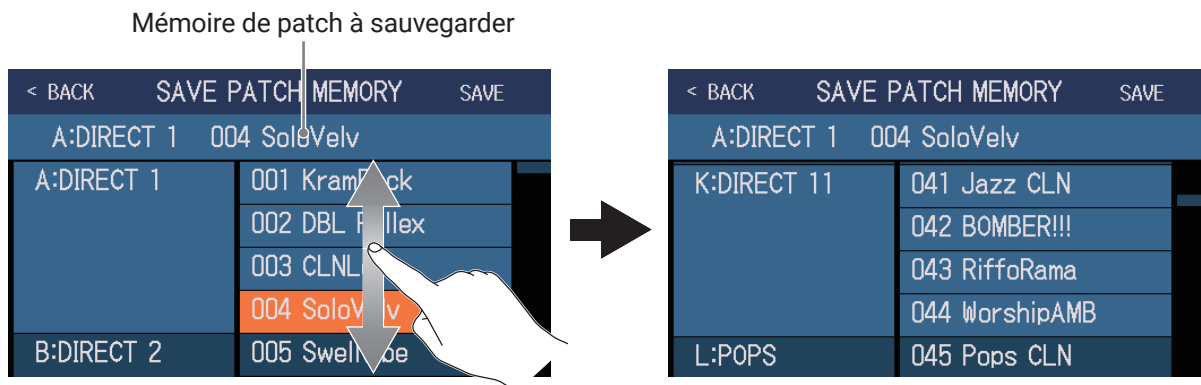
■ Écrasement de l'ancienne mémoire

Touchez SAVE, puis touchez SAVE à nouveau.

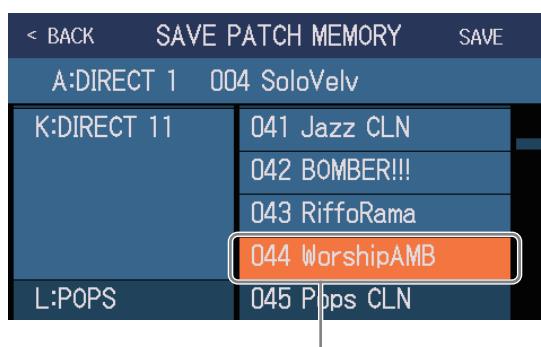


■ Sauvegarde dans un autre emplacement

1. Balayez vers le haut ou le bas pour afficher la destination de sauvegarde.
Les destinations de sauvegarde sont affichées par banques.



2. Touchez la destination de sauvegarde.

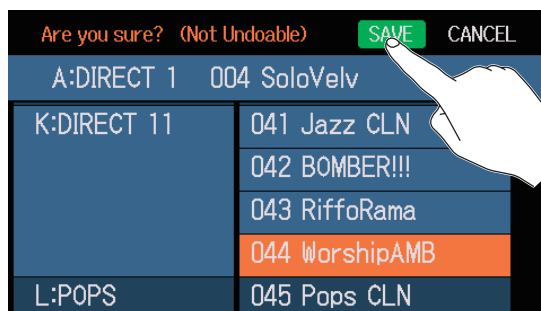


La destination de sauvegarde est surlignée


3. Touchez SAVE.




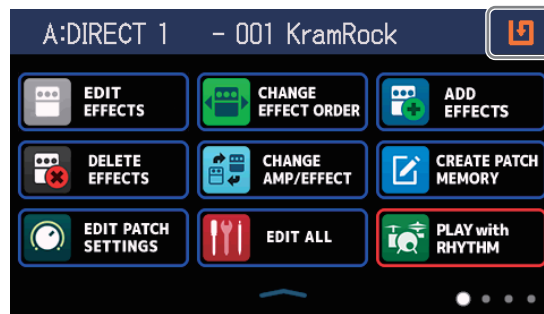
4. Touchez à nouveau SAVE pour effectuer la sauvegarde dans l'emplacement sélectionné.



À SAVOIR



Quand la fonction AUTOSAVE est désactivée (OFF), si le contenu d'une mémoire de patch a été modifié,  apparaît en haut à droite de l'écran tactile pour signaler une différence par rapport aux réglages sauvegardés.

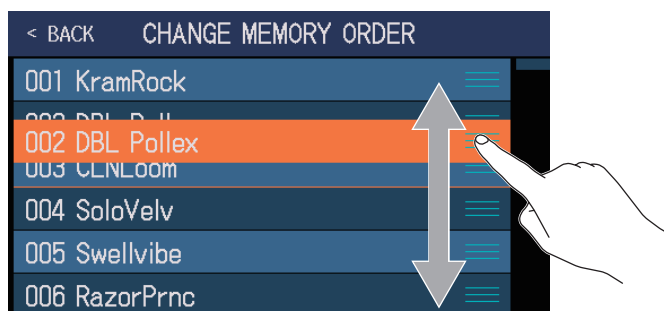
Touchez  pour ouvrir un écran dans lequel vous pouvez sauvegarder des mémoires de patch.



Changement de l'ordre des mémoires de patch

L'ordre des mémoires de patch peut être changé.

1. Touchez  en écran Menu.
2. Faites glisser le  d'une mémoire de patch vers le haut ou le bas pour changer sa position dans l'ordre établi.

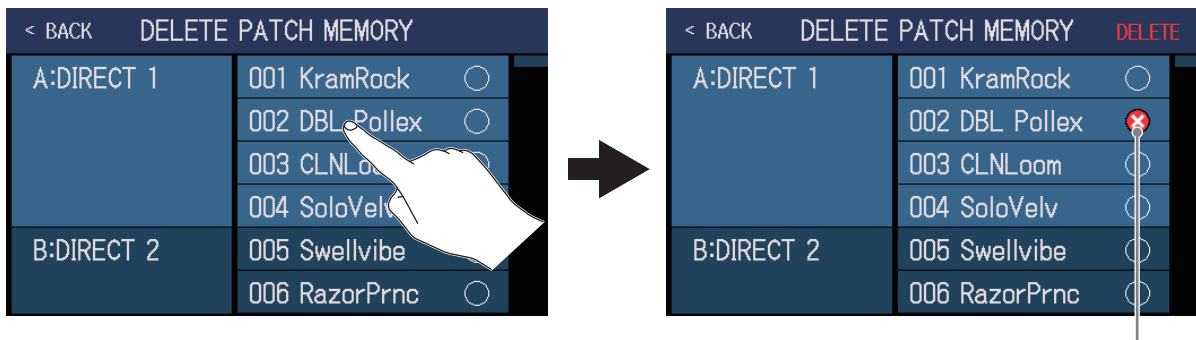


Suppression de mémoires de patch

Les mémoires de patch inutiles peuvent être supprimées.

1. Touchez  en écran Menu.

2. Touchez la mémoire de patch à supprimer.

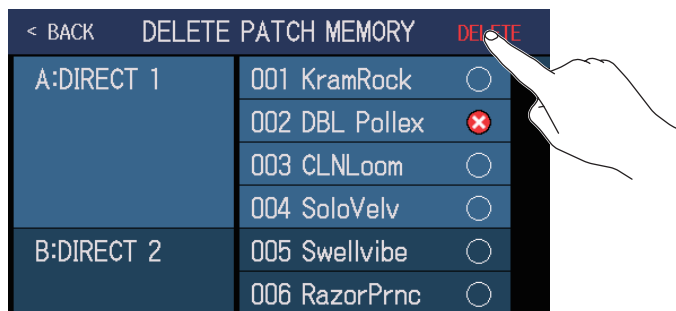


Une icône de suppression apparaît en face de la mémoire de patch touchée.

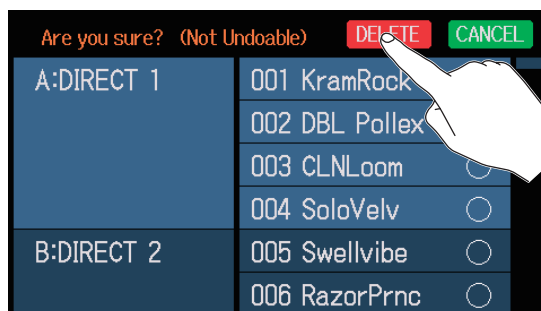
À SAVOIR

- Les mémoires de patch sont affichées par banques.
- Plusieurs mémoires de patch peuvent être sélectionnées en vue d'être supprimées.
- Pour interrompre une suppression, touchez à nouveau pour supprimer l'icône de suppression (croix).

3. Touchez DELETE (supprimer).



4. Touchez DELETE (supprimer).



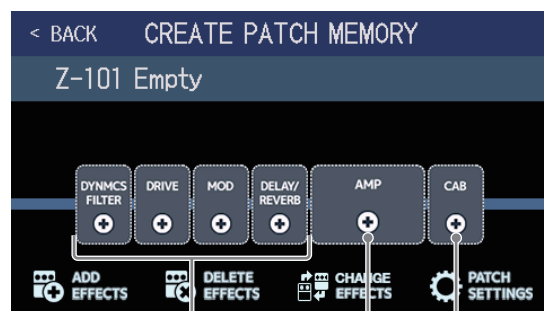
La mémoire du patch supprimé se videra, et « Empty » (vide) apparaîtra.

Création de mémoires de patch

De nouvelles mémoires de patch peuvent être créées.

1. Touchez  en écran Menu.

Cela ouvre un écran de création de mémoire de patch.



Sélectionner des effets

Sélectionner un ampli

Sélectionner un baffle

Dans l'écran de création de mémoire de patch, 4 catégories d'effets, un ampli et un baffle sont disposés à l'avance.

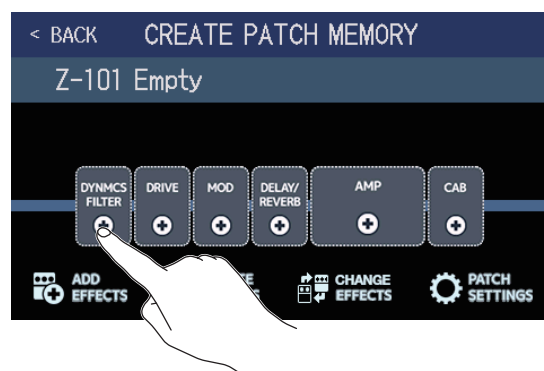
Sélectionnez les effets, l'ampli et le baffle que vous souhaitez pour chacun afin de créer une mémoire de patch.

- DYNMCS/FILTER : compresseurs et autres effets de traitement dynamique, ainsi qu'égaliseurs et autres effets de filtrage
- DRIVE : distorsion, saturation et effets similaires
- MOD : chorus, flanger et autres effets de modulation
- DELAY/REVERB : retards, réverbérations et autres effets spatiaux

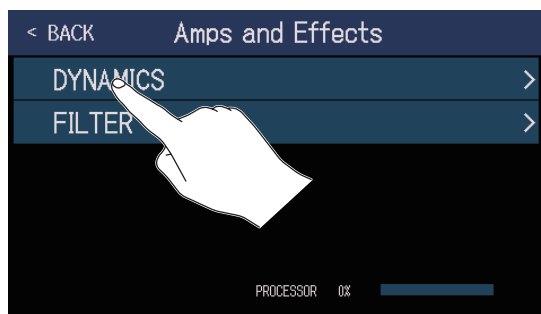
NOTE

240 mémoires de patch peuvent être enregistrées. S'il n'y a plus de place, l'écran de création de mémoire de patch ne s'affiche pas. Supprimez alors une mémoire de patch inutile pour pouvoir en créer une nouvelle.

2. Touchez l'icône de l'effet, de l'ampli ou du baffle que vous souhaitez sélectionner.

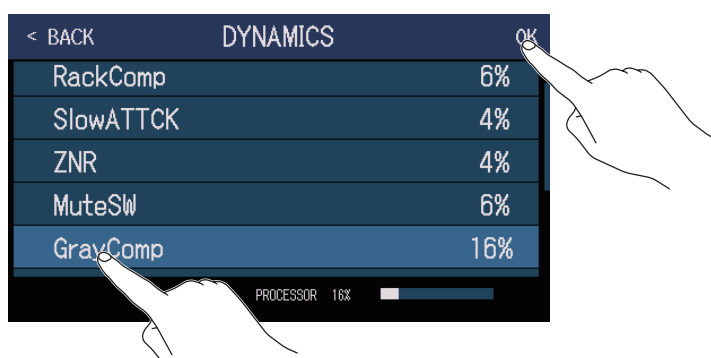


3. Sélectionnez une catégorie.



L'écran de sélection de catégorie n'apparaît que si DYNAMICS/FILTER ou DELAY/REVERB est sélectionné. Passez à l'étape 4.

4. Touchez un ampli ou un effet pour le sélectionner. Puis touchez OK.




L'effet ou l'ampli sélectionné sera activé.



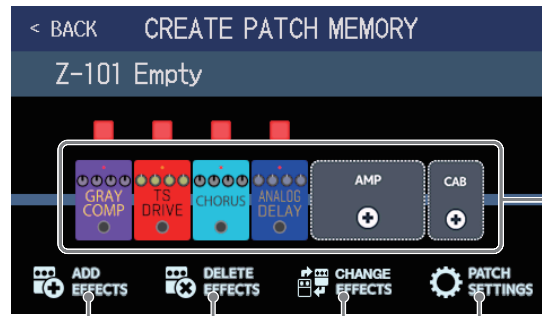
5. Répétez les étapes 2–4 pour sélectionner les amplis et les effets.

Si la fonction AUTOSAVE (→ [page 99](#)) est activée (ON), la mémoire de patch est automatiquement sauvegardée.

Si la fonction AUTOSAVE est désactivée (OFF), touchez  pour ouvrir l'écran de sauvegarde de mémoire du patch. Suivez les procédures de « [Sauvegarde des mémoires de patch](#) » en [page 60](#) pour la sauvegarder.

6. Modifiez la mémoire de patch si nécessaire.

Des effets peuvent être ajoutés, supprimés et modifiés. Par exemple, le nom de la mémoire de patch peut être modifié, de même que le niveau du patch.



Sert à l'ajout d'effets.
(→ « [Ajout d'effets](#) » en page 51)

Sert à la suppression d'effets.
(→ « [Suppression d'effets](#) » en page 53)

Sert à la sélection d'effets.
(→ « [Remplacement d'effets](#) » en page 45)



Touchez l'icône d'un effet ou d'un préampli ajouté pour pouvoir le régler.
(→ « [Réglage des effets](#) » en page 48)

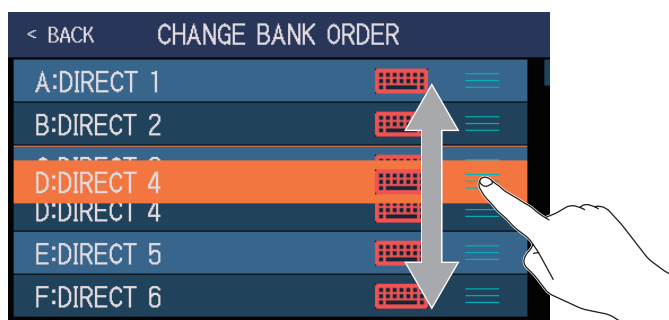
Sert à changer les noms et les niveaux des mémoires de patch.
(→ « [Changement des noms de mémoire de patch](#) » en page 58, « [Réglage du niveau de la mémoire de patch](#) » en page 57)

Gestion des banques


Changement de l'ordre des banques

L'ordre des banques peut être changé.

1. Touchez  en écran Menu.
2. Faites glisser le  d'une banque vers le haut ou le bas pour changer sa position dans l'ordre établi.



À SAVOIR

Touchez  pour ouvrir un clavier qui permet de changer le nom de la banque.


Zone de saisie des caractères
Un curseur indique la position de saisie.

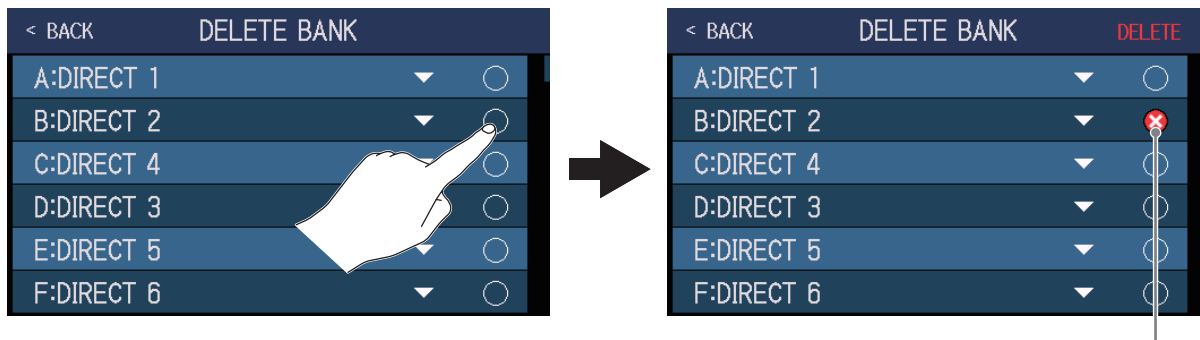


Suppression de banques

Les banques inutilisées peuvent être supprimées.

1. Touchez  en écran Menu.

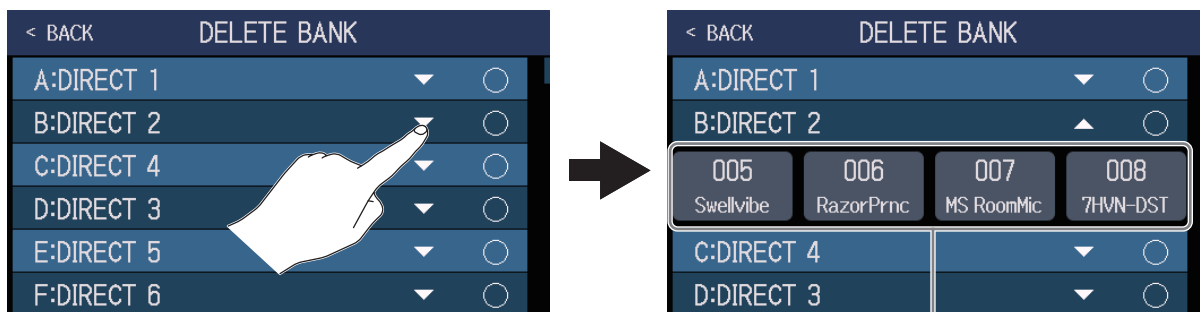
2. Touchez  en face de la banque à supprimer.



Une icône de suppression apparaît en face de la banque touchée.

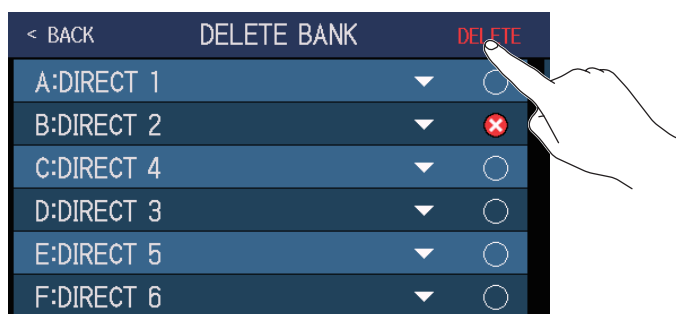
À SAVOIR

- Plusieurs banques peuvent être sélectionnées pour être supprimées.
- Touchez à nouveau l'icône de suppression d'un élément pour le désélectionner.
- Touchez ▼ pour vérifier les mémoires de patch contenues dans une banque.

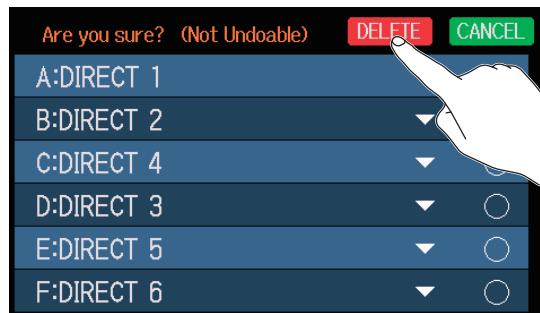


Mémoires de patch dans la banque

3. Touchez DELETE (supprimer).



4. Touchez DELETE (supprimer).



Lorsqu'une banque est supprimée, celles qui la suivent remontent dans l'ordre établi.

NOTE

Supprimer une banque supprime également les mémoires de patch qu'elle contient. Soyez donc sûr de vous avant d'effectuer la suppression.

Création de banques

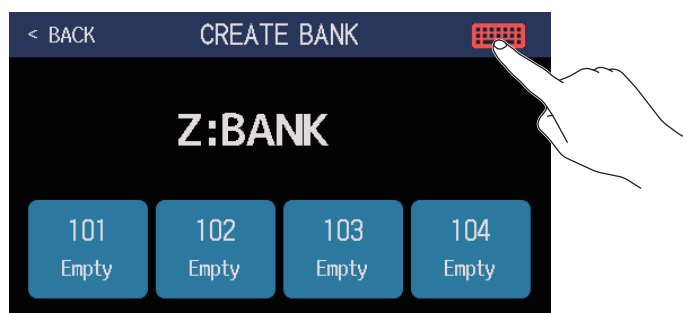
De nouvelles banques peuvent être créées.

1. Touchez  en écran Menu.

NOTE

Si le message « All banks are full. Please delete a bank and try again. » (Toutes les banques sont pleines. Veuillez supprimer une banque et réessayer.) apparaît dans l'écran tactile, c'est qu'il n'y a plus de banques vides. Supprimez une banque inutile. (→ « [Suppression de banques](#) » en page 69)

2. Touchez .



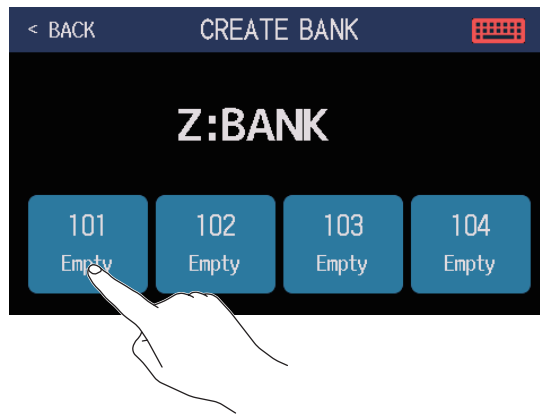
3. Saisissez un nom de banque.



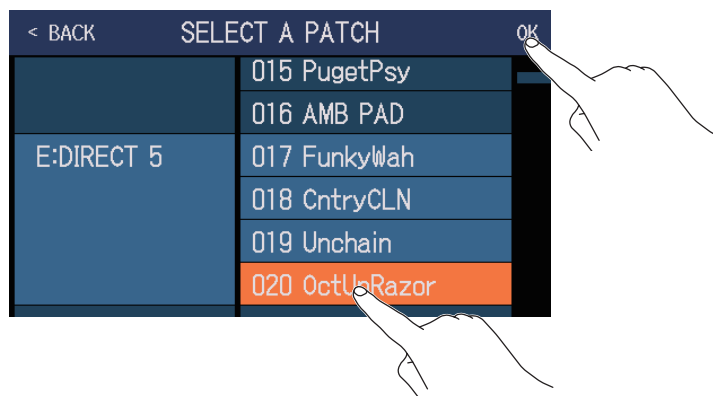
NOTE

Les caractères et symboles qui peuvent être utilisés sont les suivants.
! # \$ % & ' () + , - . : = @ [] ^ _ ` { } ~ (espace) A-Z, a-z, 0-9

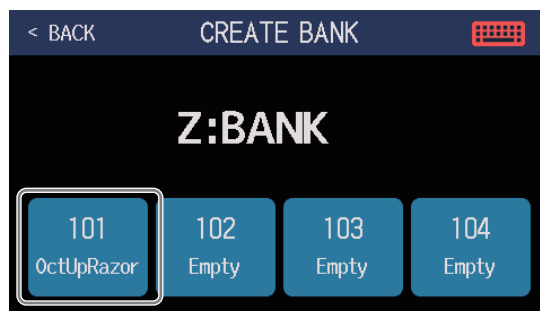
4. Touchez l'emplacement auquel vous souhaitez affecter une mémoire de patch.



5. Touchez la mémoire de patch que vous souhaitez affecter, puis touchez OK.



La mémoire de patch sélectionnée sera affectée.



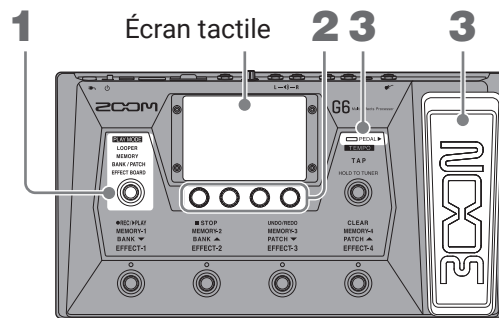
6. Répétez les étapes 4-5 pour sélectionner d'autres mémoires de patch.

Emploi de pédales d'expression


Si un effet de la catégorie PEDAL (effet à pédale) est sélectionné dans une mémoire de patch, l'application de cet effet peut se contrôler au moyen d'une pédale d'expression.

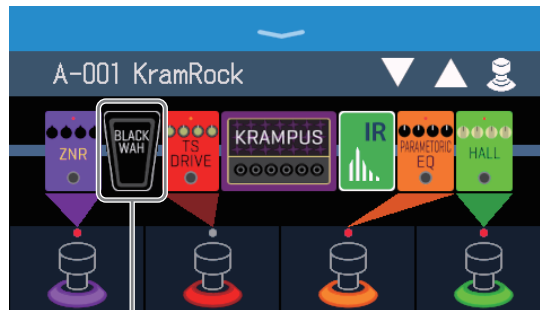
Emploi de la pédale intégrée

La pédale d'expression intégrée peut servir à changer l'application de l'effet.



1. Sélectionnez une mémoire de patch ayant un effet à pédale que vous souhaitez régler.

Pressez  le nombre de fois nécessaire pour sélectionner **EFFECT BOARD**, ou touchez dans l'écran Menu pour vérifier l'effet sélectionné dans la mémoire de patch.



Effet à pédale

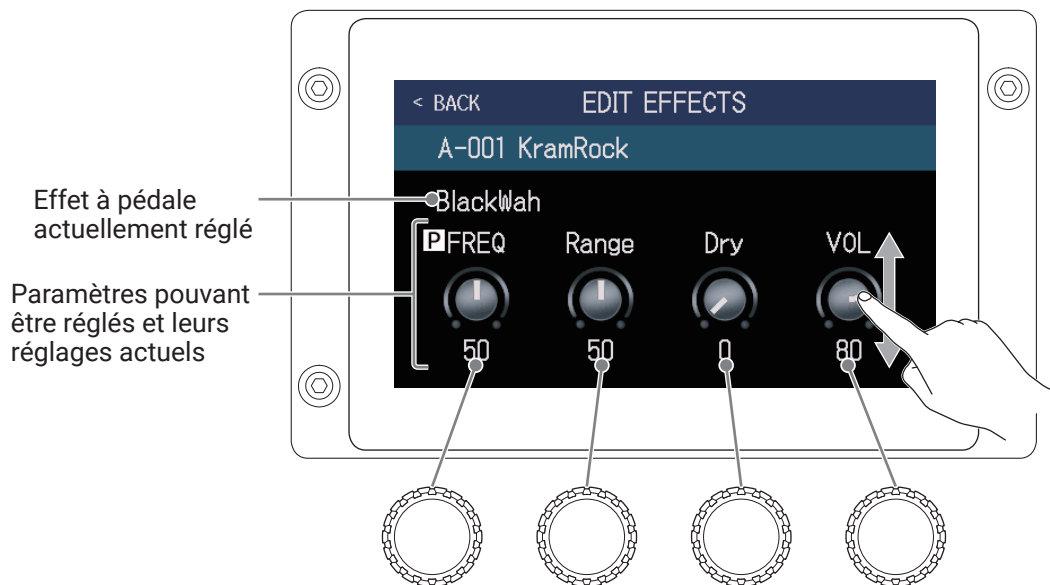
- Pour changer d'effet à pédale, voir [« Remplacement d'effets » en page 45](#).
- Pour ajouter un effet à pédale, voir [« Ajout d'effets » en page 51](#).

NOTE

Lorsqu'une pédale externe est connectée, deux effets de la catégorie PEDAL peuvent être utilisés. (→ [« Emploi d'une pédale externe » en page 77](#))

2. Réglez l'effet à pédale affiché dans la section des effets.

Touchez l'icône de pédale d'effet pour ouvrir l'écran EDIT EFFECTS, et effectuez les réglages. (→ « [Réglage des effets](#) » en page 48)



3. Utilisez la pédale d'expression.

Cela change l'application de l'effet.


Presser l'avant de la pédale active/désactive l'effet de la pédale. (Quand il est activé, le voyant de pédale est allumé.)

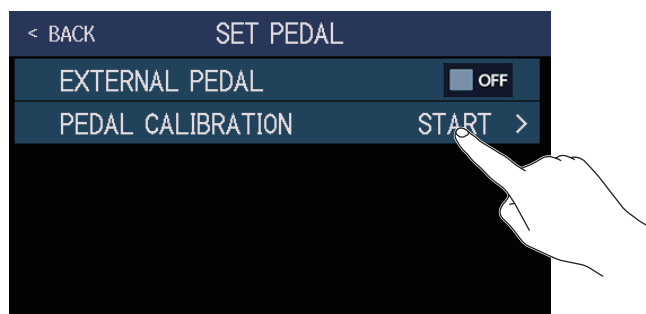
NOTE

L'état On/Off de l'effet à pédale modifié par une pression sur l'avant de la pédale d'expression n'est pas sauvegardé. (L'état On/Off modifié par pression sur la pédale commutateur est par contre sauvegardé. (→ « [Activer et désactiver des effets en jouant](#) » en page 21))

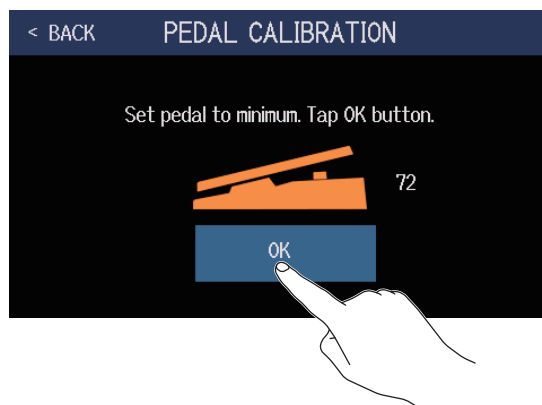
Réglage de la pédale

Calibrez la pédale d'expression intégrée pour régler sa sensibilité.

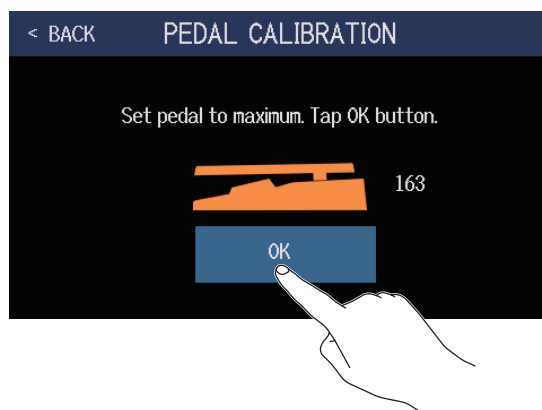
1. Touchez  en écran Menu.
2. Touchez START (démarrer) en face de PEDAL CALIBRATION (étalonnage de la pédale).
Cela lance l'étalonnage de la pédale.



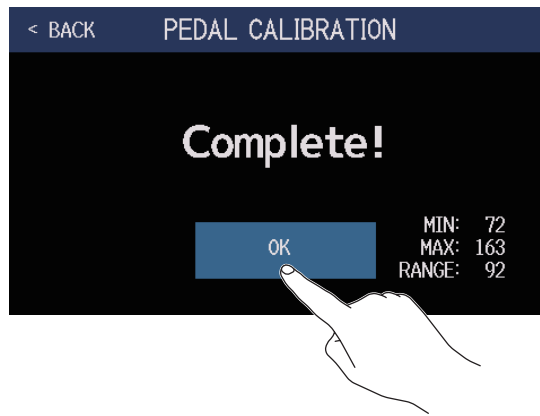
3. Lorsque la pédale est totalement relevée (l'avant de la pédale est à son point le plus haut), touchez OK.



4. Quand la pédale est enfoncée à fond, touchez OK.



5. Touchez OK pour terminer l'étalonnage.




NOTE

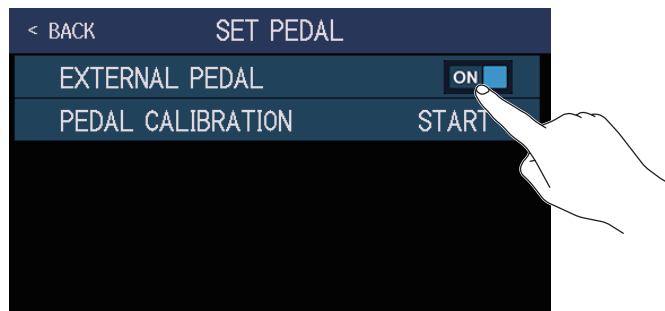
- Réglez la sensibilité de la pédale dans les cas suivants.
 - Appuyer sur la pédale a peu d'effet.
 - Le volume et le son changent beaucoup même quand on n'enfonçe que légèrement la pédale.
- Si le message suivant apparaît dans l'écran tactile, touchez OK et recommencez l'étalonnage.



Emploi d'une pédale externe

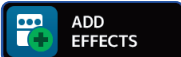
Lorsqu'une pédale externe est connectée, deux effets de la catégorie PEDAL peuvent être utilisés. Vous pouvez affecter un effet de pédale à la pédale connectée.

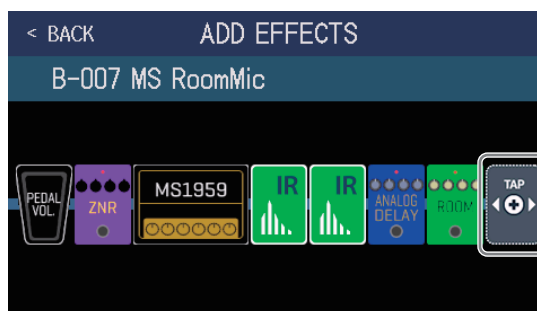
1. Touchez  en écran Menu.
2. Touchez le commutateur EXTERNAL PEDAL (pédale externe) pour l'activer (ON).
Le toucher le fait alterner entre ON (activé) et OFF (désactivé).



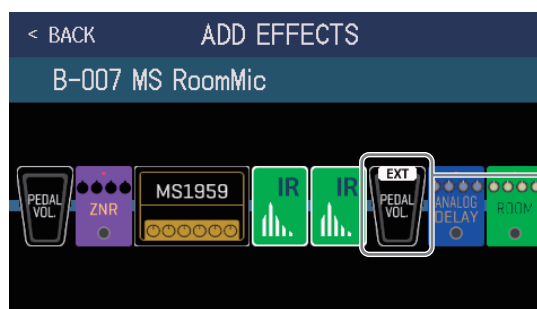
Réglage	Explication
OFF	L'utilisation d'une pédale externe est désactivée.
ON	L'utilisation d'une pédale externe est activée.

3. Sélectionnez la mémoire de patch pour laquelle vous voulez configurer une pédale externe.

4. Touchez  en écran Menu.



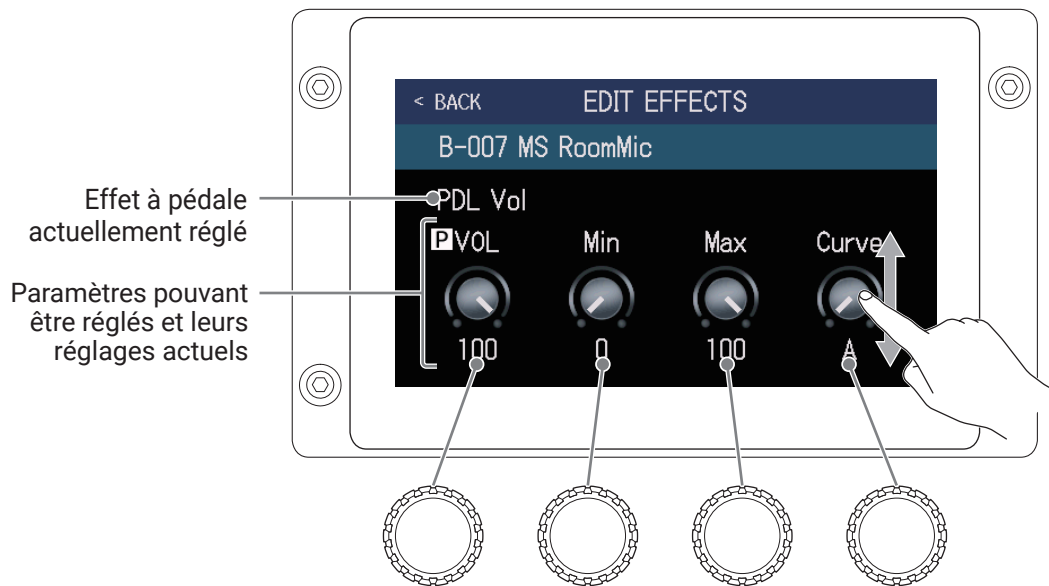
Une fois  apparue, suivez les instructions de [« Ajout d'effets » en page 51](#) pour ajouter un effet à pédale (effet de la catégorie PEDAL).



EXT apparaîtra sur l'effet à pédale utilisé avec la pédale externe.

5. Réglez l'effet à pédale ajouté.

Suivez les procédures de « [Réglage des effets](#) » en page 48 pour régler l'effet.



NOTE

Si un effet à pédale externe a été ajouté, quand le réglage du paramètre EXTERNAL PEDAL est changé en OFF,

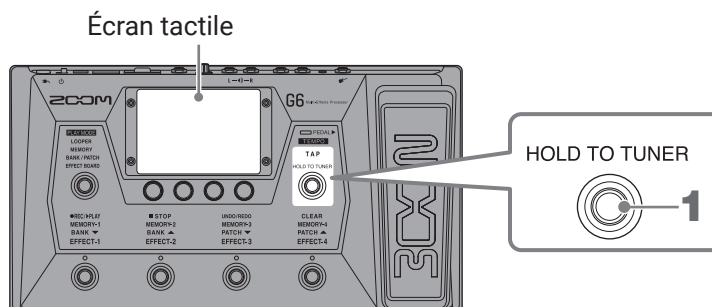




apparaît sur cet effet et ce dernier est désactivé.

Emploi de l'accordeur

Activation de l'accordeur

Activez l'accordeur afin de vous servir du **G6** pour accorder une guitare.



1. Pressez et maintenez  ou touchez  en écran Menu.

Cela active l'accordeur et ouvre l'écran USE TUNER (utiliser l'accordeur).

2. Jouez à vide la corde que vous désirez accorder et réglez sa hauteur.

Toucher ici pour couper le son.



Indique le type d'accordeur et le diapason standard.
Toucher pour changer les réglages d'accordeur.
(→ « [Modification des réglages d'accordeur](#) » en page 80).

- Le nom de la note la plus proche et son désaccord s'afficheront.
- Lorsque la hauteur est juste, les voyants de gauche et de droite deviennent verts.
- Les différents types d'accordeur peuvent être affichés en balayant l'écran à droite et à gauche.

■ Fermeture de l'accordeur

Pressez  quand l'accordeur est en service pour le fermer et rouvrir l'écran précédent.


Modification des réglages d'accordeur

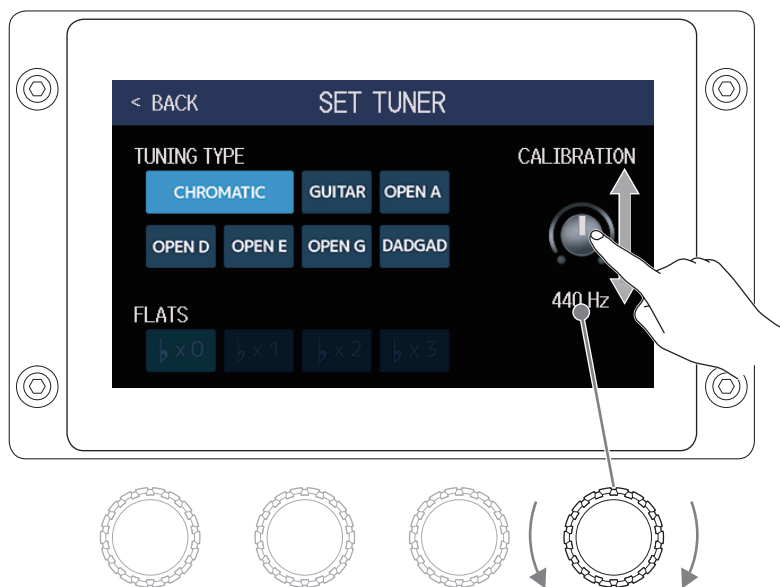
Le diapason et le type d'accordeur peuvent être changés. Il est également possible d'effectuer un accordage en flat tuning.

1. Touchez  en écran Menu.

2. Changement des réglages de l'accordeur

■ Changement du diapason de l'accordeur

Tirez le bouton CALIBRATION vers le haut et le bas ou tournez  pour changer le diapason de référence.

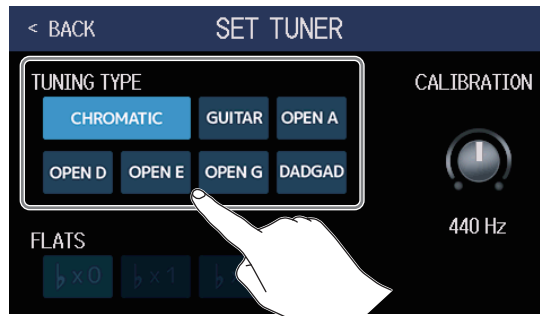


À SAVOIR

- La plage de réglage est de 435-445 Hz pour le *la* médian.

■ Choix du type d'accordeur

Touchez le type d'accordeur souhaité.



Réglage	Explication
CHROMATIC (chromatique)	L'écart de hauteur est affiché par rapport à la note la plus proche (en demi-tons).
Autres types d'accordeur	Le numéro de la corde la plus proche est affiché selon le type choisi, et l'écart par rapport à sa hauteur est affiché. Les types suivants peuvent être sélectionnés.

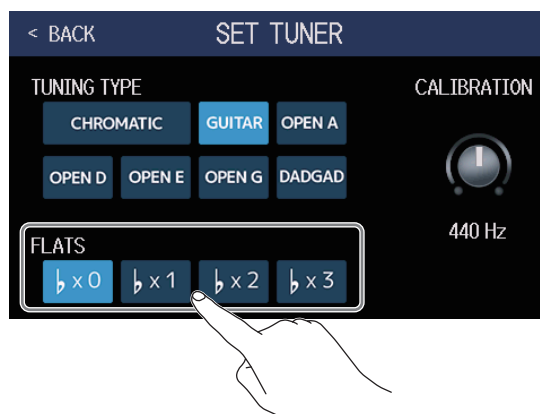
Écran	Explication	Numéro de corde/note						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Accordage standard d'une guitare avec une 7e corde	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	Open tuning en <i>la</i> (les cordes à vide donnent un accord de <i>la</i>)	-	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	Open tuning en <i>ré</i> (les cordes à vide donnent un accord de <i>ré</i>)	-	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	Open tuning en <i>mi</i> (les cordes à vide donnent un accord de <i>mi</i>)	-	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	Open tuning en <i>sol</i> (les cordes à vide donnent un accord de <i>sol</i>)	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	Autre accordage souvent utilisé pour le tapping et diverses autres techniques	-	D	A	D	G	A	D

(Rappelons qu'en notation anglo-saxonne : A=*la*, B=*si*, C=*do*, D=*ré*, E=*mi*, F=*fa*, G=*sol*.)

■ Utilisation de flat tunings

Toutes les cordes peuvent être abaissées par rapport à l'accordage ordinaire d'un (♭ ×1), deux (♭ ×2) ou trois (♭ ×3) demi-tons.

Touchez le flat tuning désiré.



NOTE

Le flat tuning ne peut pas être utilisé si l'accordeur est réglé sur le type CHROMATIC.

Emploi des rythmes

Vous pouvez jouer avec les rythmes intégrés.

Activation des rythmes

Quand cette fonction est activée, des rythmes peuvent être choisis et joués.

1. Touchez  en écran Menu.

Cela active la fonction rythme et ouvre l'écran PLAY with RHYTHM (jouer avec un rythme).



Les rythmes peuvent être déclenchés, arrêtés et réglés à l'aide de l'écran tactile et des boutons de paramètre.

Réglage des rythmes

Divers réglages de rythme peuvent être faits.

Sélection des patterns rythmiques

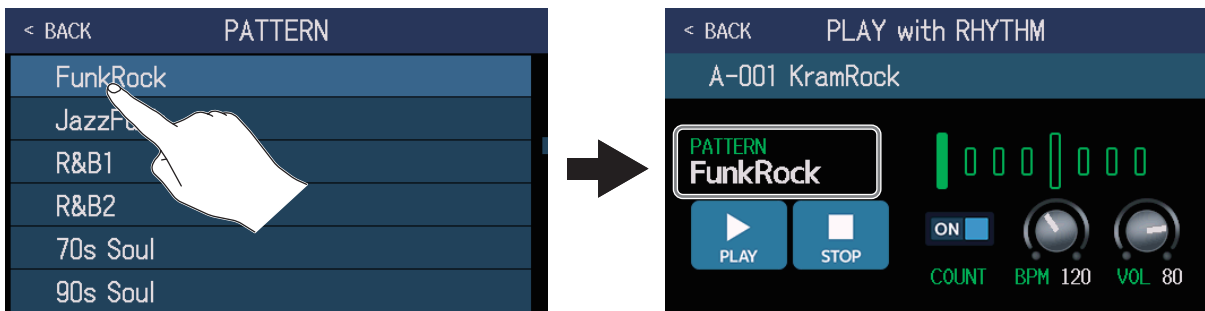
Il est possible de sélectionner le pattern rythmique joué.

1. Touchez le nom du pattern rythmique dans l'écran PLAY with RHYTHM (→ [page 82](#)).

Nom du pattern rythmique




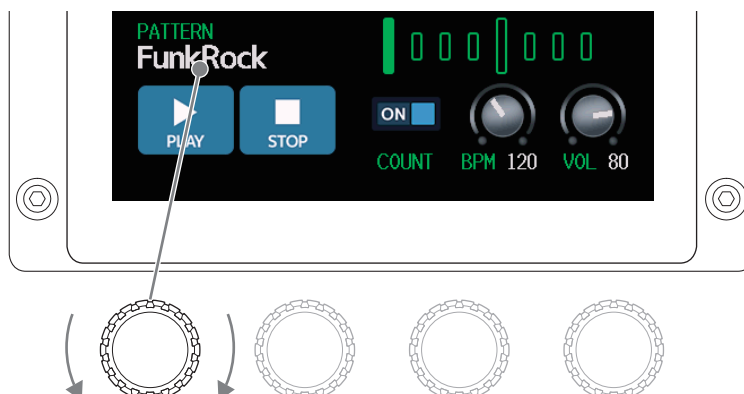
2. Touchez le pattern rythmique désiré. Ensuite, touchez BACK (retour).



Le pattern rythmique sélectionné sera activé.

À SAVOIR

- Voir « [Patterns rythmiques](#) » en [page 88](#) pour plus d'informations sur les types de pattern rythmique.
-  peut également être tourné pour sélectionner des patterns rythmiques.

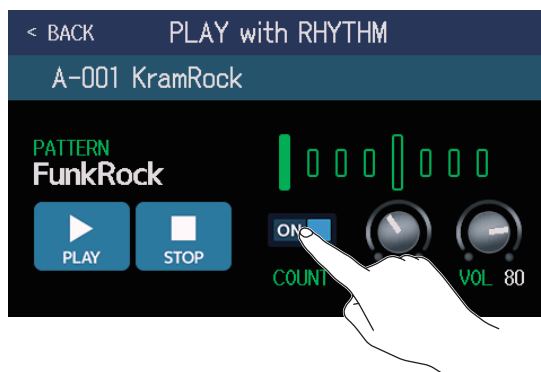


Réglage du précompte

Cela permet de déterminer si un précompte se fait entendre avant que l'enregistrement ne commence dans le looper.

1. Touchez COUNT (précompte) dans l'écran PLAY with RHYTHM (→ [page 82](#)).


Le toucher le fait alterner entre ON (activé) et OFF (désactivé).



Réglage	Explication
OFF	Aucun précompte n'est produit.
ON	Un précompte est produit.


Réglage du tempo

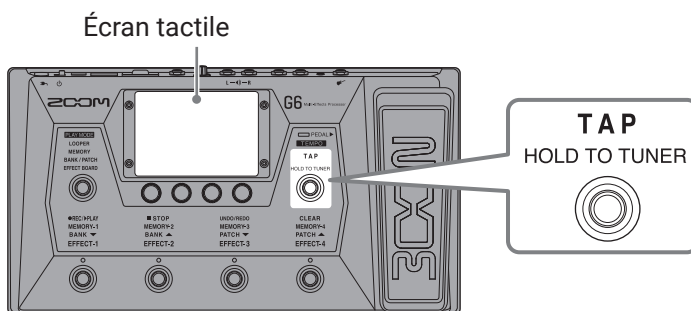
Le tempo du rythme peut être réglé.

1. Tournez  dans l'écran PLAY with RHYTHM(→ [page 82](#)) ou tirez le bouton BPM vers le haut et le bas.




À SAVOIR

- Le réglage peut aller de 40 à 250.
- Le tempo choisi ici sera commun aux effets et au looper.
- Le tempo peut également se régler en battant les temps à intervalles réguliers sur . Le tempo s'affiche dans l'écran tactile pendant qu'on le règle.



Réglage du volume

Le volume du rythme peut être réglé.

1. Tournez  dans l'écran PLAY with RHYTHM(→ [page 82](#)) ou tirez le bouton VOL vers le haut et le bas.



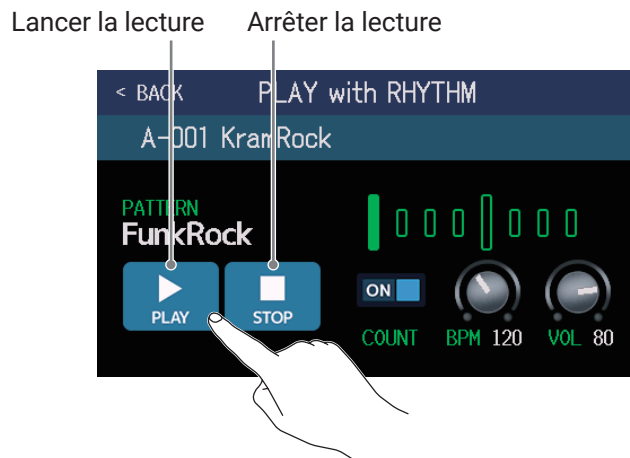
À SAVOIR

Le réglage peut aller de 0 à 100.


Lancement/arrêt du rythme

La lecture du rythme peut être lancée et arrêtée.

1. Touchez PLAY (lecture) ou STOP (arrêt) dans l'écran PLAY with RHYTHM (→ [page 82](#)).



À SAVOIR

Le mode de lecture peut être sélectionné et l'écran Menu peut être ouvert durant la lecture de rythme. Cela permet par exemple de sélectionner des mémoires de patch et d'utiliser le looper pendant que le rythme continue à jouer. Pour arrêter le rythme en cours d'autres opérations, touchez  dans l'écran Menu puis arrêtez-le.

Patterns rythmiques

N°	Nom du pattern	Mesure
1	GUIDE	4/4
2	8Beats1	4/4
3	8Beats2	4/4
4	8Beats3	4/4
5	16Beats1	4/4
6	16Beats2	4/4
7	16Beats3	4/4
8	Rock1	4/4
9	Rock2	4/4
10	Rock3	4/4
11	ROCKABLY	4/4
12	R'n'R	4/4
13	HardRock	4/4
14	HeavyMtl	4/4
15	MtlCore	4/4
16	Punk	4/4
17	FastPunk	4/4
18	Emo	4/4
19	TomTomBt	4/4
20	Funk1	4/4
21	Funk2	4/4
22	FunkRock	4/4
23	JazzFunk	4/4

N°	Nom du pattern	Mesure
24	R&B1	4/4
25	R&B2	4/4
26	70's Soul	4/4
27	90's Soul	4/4
28	Motown	4/4
29	HipHop	4/4
30	Disco	4/4
31	Pop	4/4
32	PopRock	4/4
33	IndiePop	4/4
34	EuroPop	4/4
35	NewWave	4/4
36	OneDrop	4/4
37	Steppers	4/4
38	Rockers	4/4
39	Ska	4/4
40	2nd Line	4/4
41	Country	4/4
42	Shuffle1	4/4
43	Shuffle2	4/4
44	Blues1	4/4
45	Blues2	4/4
46	Jazz1	4/4

N°	Nom du pattern	Mesure
47	Jazz2	4/4
48	Fusion	4/4
49	Swing1	4/4
50	Swing2	4/4
51	Bossa1	4/4
52	Bossa2	4/4
53	Samba1	4/4
54	Samba2	4/4
55	Breaks1	4/4
56	Breaks2	4/4
57	Breaks3	4/4
58	12/8 Grv	12/8
59	Waltz	3/4
60	JzWaltz1	3/4
61	JzWaltz2	3/4
62	CtWaltz1	3/4
63	CtWaltz2	3/4
64	5/4 Grv	5/4
65	Metro3	3/4
66	Metro4	4/4
67	Metro5	5/4
68	Metro	

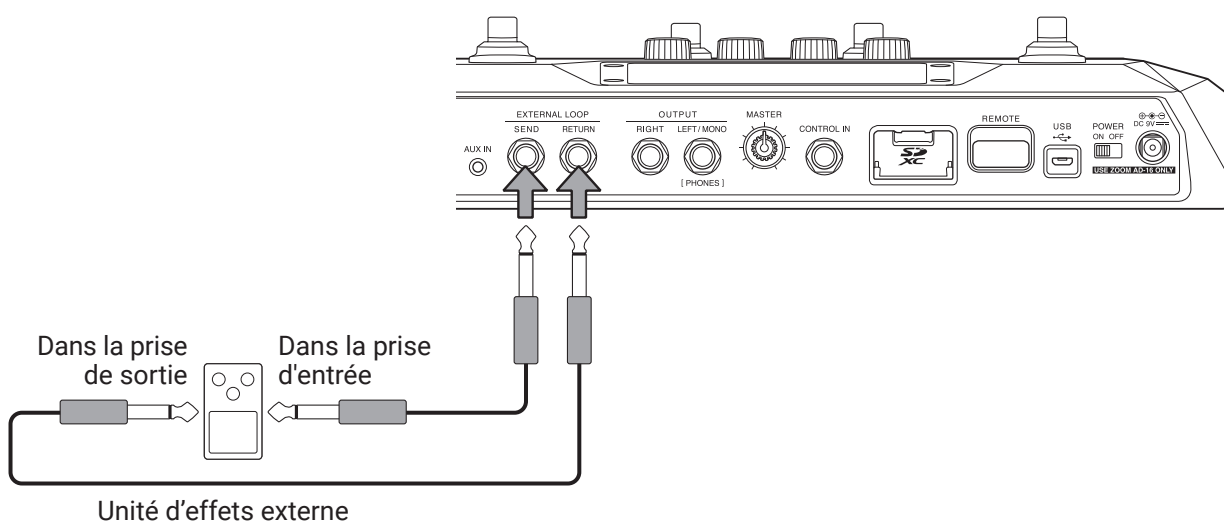
Emploi du départ et du retour de boucle d'effets

Des effets externes peuvent être utilisés si on les connecte aux prises de départ (SEND) et de retour (RETURN). Les points de départ/retour peuvent être réglés comme désiré et sauvegardés dans chaque mémoire de patch.

NOTE



La boucle d'effets par départ/retour est prise en compte dans le nombre maximal d'effets pour la mémoire du patch (→ « [Nombre d'effets par mémoire de patch](#) » en page 47).

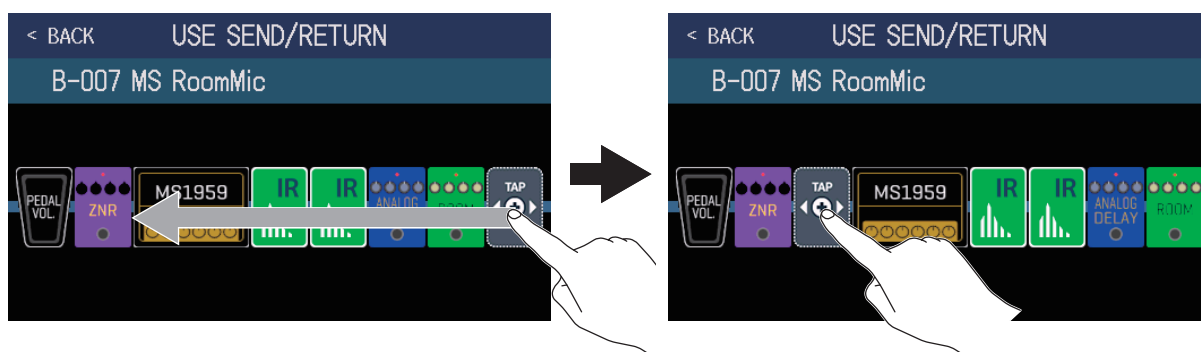
1. Branchez le **G6** à un effet externe.



2. Sélectionnez la mémoire de patch dans laquelle vous souhaitez définir une boucle par départ/retour.

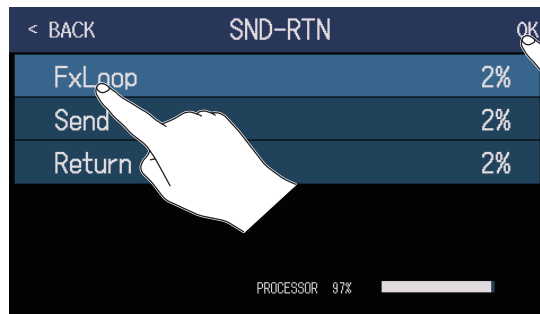
3. Touchez  en écran Menu.

4. Faites glisser  à l'endroit où vous souhaitez insérer la boucle par départ/retour. Puis touchez .



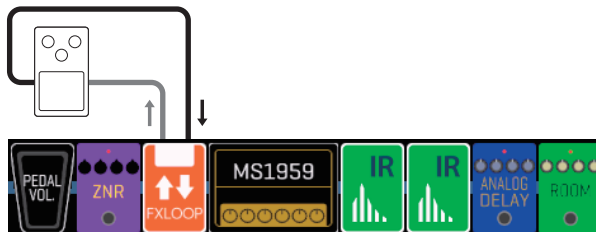
5. Touchez le réglage de départ/retour. Puis touchez OK.

Référez-vous aux applications suivantes pour sélectionner le réglage.



■ FxLoop (boucle d'effets)

Un signal sera envoyé à l'effet externe à partir de la position choisie dans l'écran USE SEND/RETURN et le signal reviendra au même endroit.



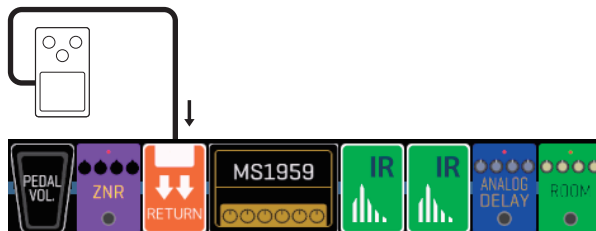
■ Send (départ)

Un signal est envoyé à l'effet externe à partir de la position choisie dans l'écran USE SEND/RETURN.



■ Return (retour)

Un signal revient de l'effet externe à la position choisie dans l'écran USE SEND/RETURN.



NOTE

- Pour supprimer une boucle par départ/retour, voir « [Suppression d'effets](#) » en page 53.
- Pour changer une boucle par départ/retour, voir « [Remplacement d'effets](#) » en page 45.

À SAVOIR

Des boucles par départ/retour peuvent également être ajoutées dans l'écran CHANGE AMP/EFFECTS. (→ « [Ajout d'effets](#) » en page 51)

Emploi des réponses impulsionnelles (IR)

Les réponses impulsionnelles capturent les spécificités acoustiques des espaces et les quantifient sous forme de données. En captant ainsi au microphone un son de guitare sortant d'un baffle, les caractéristiques de divers baffles peuvent être quantifiées sous forme de données et utilisées pour des effets.

Il est possible de recréer de véritables sons de guitare complets sans passer par des baffles.

Le **G6** est fourni d'origine avec les données de 70 réponses impulsionnelles.


Vous pouvez également charger et utiliser vos propres données de réponse impulsionnelle ainsi que celles venant de tierces parties.

Emploi des réponses impulsionnelles (IR)


Les réponses impulsionnelles peuvent être affectées à des mémoires de patch.

1. Sélectionnez la mémoire de patch dans laquelle utiliser une réponse impulsionnelle.

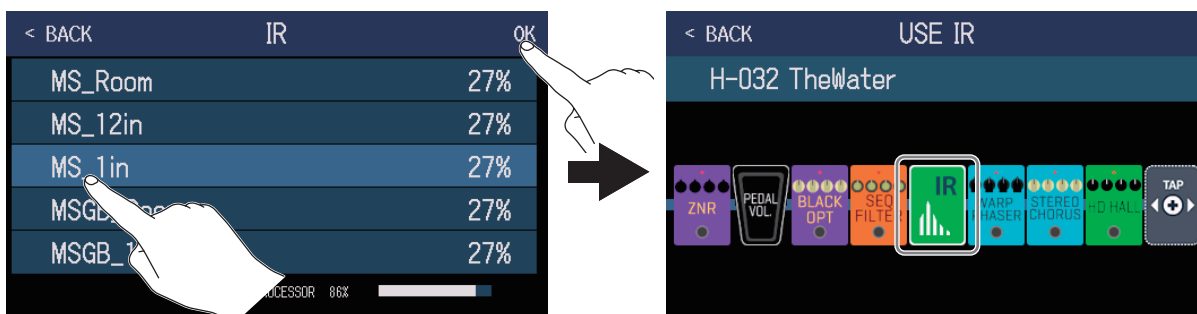
2. Touchez  en écran Menu.

3. Touchez .



Tirez  jusqu'à l'endroit où vous souhaitez employer la réponse impulsionnelle.

4. Touchez la réponse impulsionnelle que vous souhaitez utiliser pour la sélectionner. Puis touchez OK.



La réponse impulsionnelle sélectionnée sera ajoutée.



Chargement de données de réponse impulsionnelle (IR)

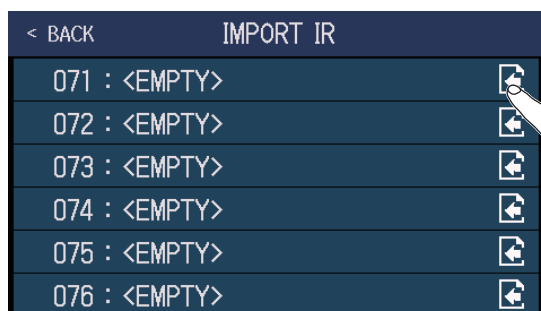
Vous pouvez charger vos propres données de réponse impulsionnelle ainsi que celles de tierces parties.

NOTE

Il est possible de charger des données de réponse impulsionnelle ayant le format suivant.

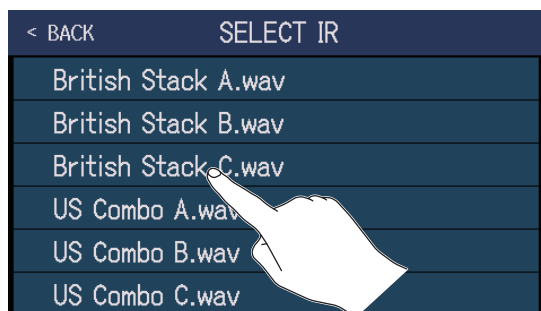
- Format : WAV
- Fréquence d'échantillonnage : 44,1–192 kHz

1. Copiez les données de réponse impulsionnelle sur une carte SD.
Copiez les données de réponse impulsionnelle dans le dossier « G6_IR » de la carte SD. (→ « [Structure des dossiers et fichiers du G6](#) » en page 109)
Le dossier « G6_IR » est créé au niveau supérieur d'une carte SD lorsque celle-ci est formatée par le **G6**. (→ « [Formatage de cartes SD](#) » en page 106)
2. Insérez la carte SD. (→ « [Insertion de cartes SD](#) » en page 17)
3. Touchez  en écran Menu.
4. Touchez  en face de l'emplacement où vous souhaitez les sauvegarder.

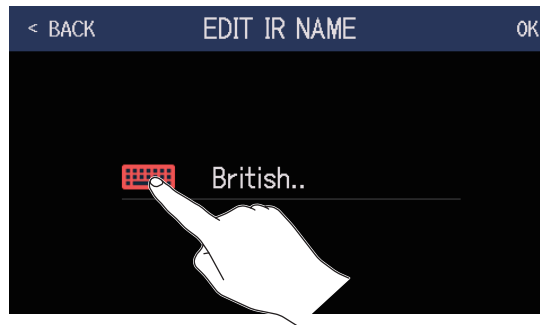


Des données de réponse impulsionnelle sont déjà affectées aux emplacements 001–070. Vous pouvez affecter des données de réponse impulsionnelle comme vous le souhaitez aux emplacements 071 à 200.

5. Touchez les données de réponse impulsionnelle qui ont été affectées.



6. Touchez .



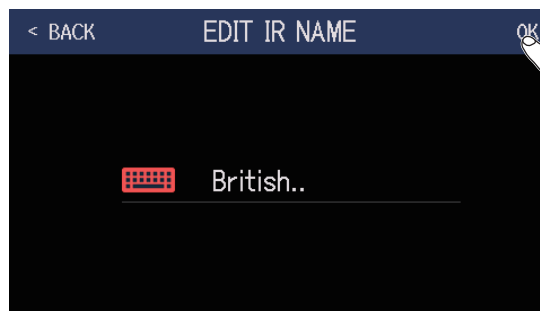
7. Saisissez un nom pour la réponse impulsionnelle.




NOTE

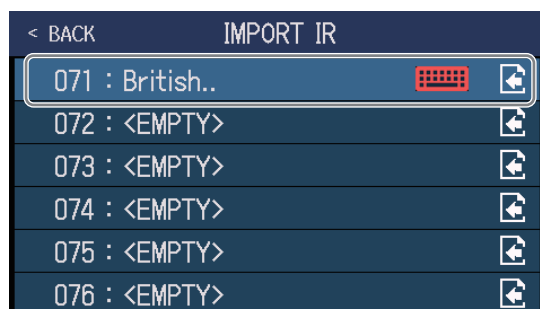
Les caractères et symboles qui peuvent être utilisés sont les suivants.
! # \$ % & ' () + , - . ; = @ [\] ^ _ ` { } ~ (espace) A-Z, a-z, 0-9

8. Touchez OK.



La réponse impulsionnelle sélectionnée sera affectée.

Touchez  pour changer son nom.



Emploi des fonctions d'interface audio

Le **G6** peut servir d'interface audio à 2 entrées/2 sorties.

Au total, deux canaux de signaux audio peuvent être envoyés par le **G6** à un ordinateur après traitement par les effets.

Depuis un ordinateur, 2 canaux de signaux audio peuvent entrer en aval du traitement par les effets.

Voir « [Parcours du signal](#) » en page 6 pour les positions d'entrée et de sortie.

Installation du pilote

■ Windows

1. Téléchargez le pilote du **G6** (G6 Driver) dans l'ordinateur depuis zoomcorp.com.

NOTE

Vous pouvez télécharger le dernier G6 Driver depuis le site web ci-dessus.

2. Lancez le programme d'installation et suivez ses instructions pour installer le G6 Driver.

NOTE

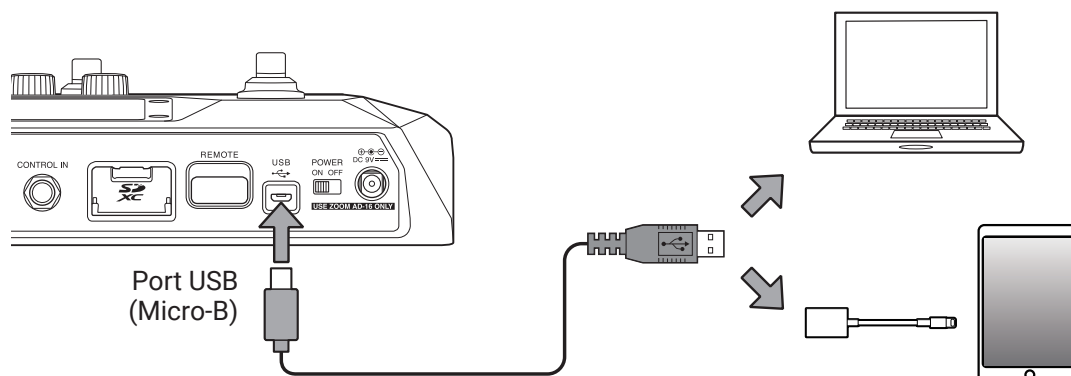
Voir le Guide d'installation inclus avec le pilote pour les détails de la procédure d'installation.

■ Mac ou appareil iOS/iPadOS

Aucun pilote n'est nécessaire pour l'emploi avec un Mac ou un appareil iOS/iPadOS.

Connexion à un ordinateur

1. Utilisez un câble USB pour raccorder le **G6** à l'ordinateur ou à l'appareil iOS/iPadOS.



NOTE

Utilisez un adaptateur pour appareil photo de type Lightning vers USB (ou Lightning vers USB 3) pour brancher un appareil iOS/iPadOS à connecteur Lightning.

2. Réglez  sur ON.

Allumez le **G6** et connectez l'appareil iOS/iPadOS.

En cas de connexion à un ordinateur, passez à l'étape 3.

3. Si vous connectez un ordinateur, choisissez le **G6** comme interface audio.


Réglages d'interface audio

Il est par exemple possible d'ajuster les niveaux d'enregistrement et de régler la balance d'écoute de contrôle.

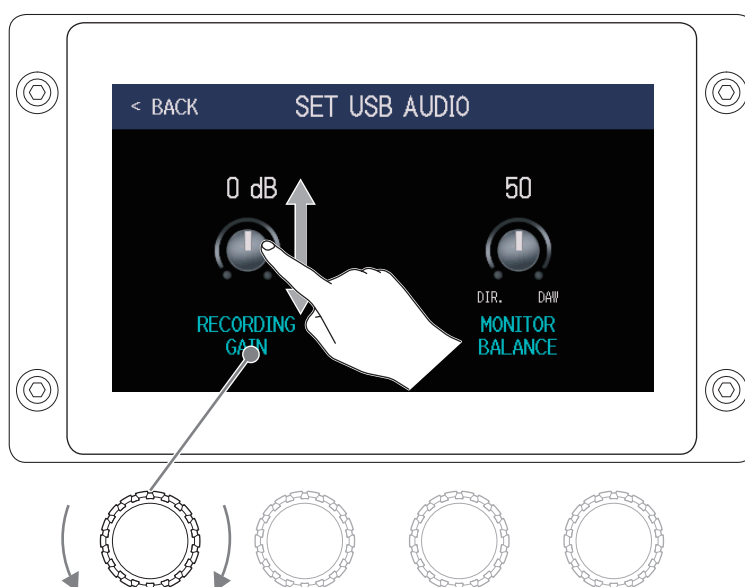
1. Touchez  en écran Menu.

2. Faites les réglages de l'interface audio.

■ Réglage du volume (niveau d'enregistrement) à destination de l'ordinateur

Tournez  ou tirez le bouton RECORDING GAIN (gain d'enregistrement) vers le haut et le bas pour régler le niveau d'enregistrement.


Les valeurs de réglage sont affichées au-dessus des boutons.



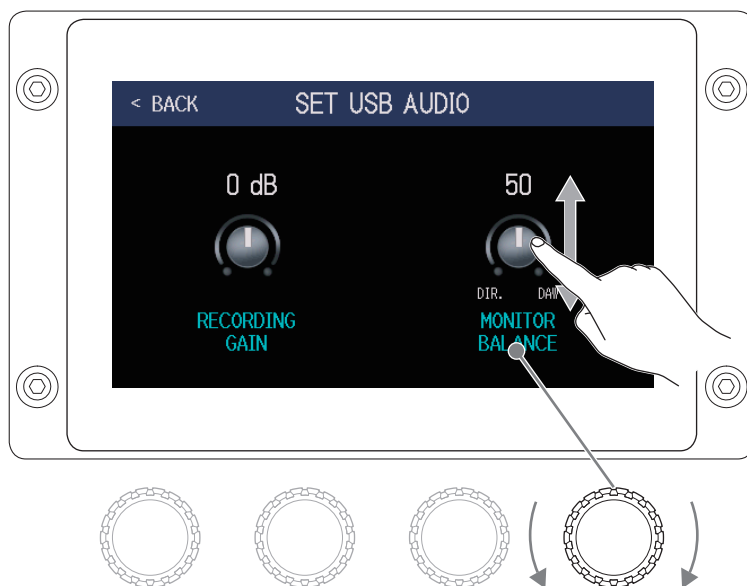
À SAVOIR

La plage de réglage va de -6 dB à +6 dB.

■ Réglage de la balance d'écoute de contrôle

Tournez  ou tirez le bouton MONITOR BALANCE vers le haut et le bas pour régler la balance entre le signal sortant de l'ordinateur et le signal direct (son du **G6**).

Les valeurs de réglage sont affichées au-dessus des boutons.



À SAVOIR

La plage de réglage va de 0 à 100. La balance ne donne que le signal direct avec un réglage à 0 et que le son sortant de l'ordinateur avec un réglage à 100.

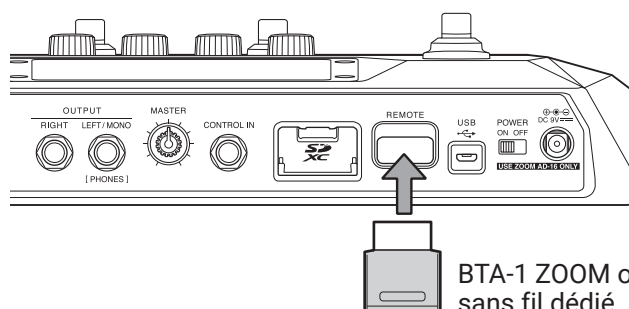
Connexion aux appareils iOS/iPadOS

En connectant un BTA-1 ZOOM ou un autre adaptateur sans fil dédié, le **G6** peut être contrôlé sans fil depuis un iPhone/iPad au moyen de l'application Handy Guitar Lab pour iOS/iPadOS.

NOTE

- Avant d'allumer le **G6**, connectez un BTA-1 ZOOM ou autre adaptateur sans fil dédié.
- Téléchargez l'appli dédiée depuis l'App Store.

1. Le **G6** étant éteint, connectez un BTA-1 ZOOM ou autre adaptateur sans fil dédié.



2. Réglez  sur ON.

3. Lancez Handy Guitar Lab sur l'iPhone/iPad.

4. Établissez la connexion dans l'écran des réglages de Handy Guitar Lab.



À SAVOIR

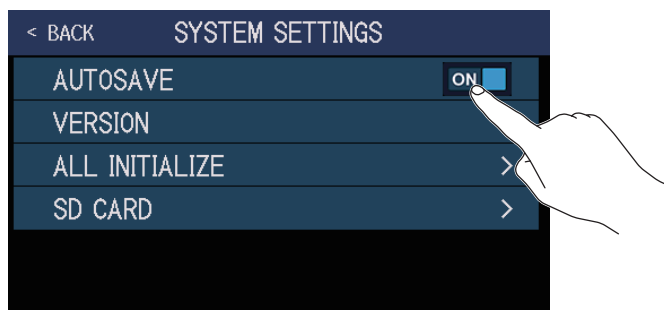
Pour les procédures de réglage de Handy Guitar Lab, voir son mode d'emploi.

Réglages de l'unité

Réglage de la fonction AUTOSAVE

Si la fonction AUTOSAVE (sauvegarde automatique) est activée (ON), les mémoires de patch sont automatiquement sauvegardées lorsqu'on modifie leur contenu.


1. Touchez  ou  en écran Menu.
2. Touchez le commutateur AUTOSAVE pour activer/désactiver (ON/OFF) la sauvegarde automatique. Le toucher le fait alterner entre ON (activé) et OFF (désactivé).




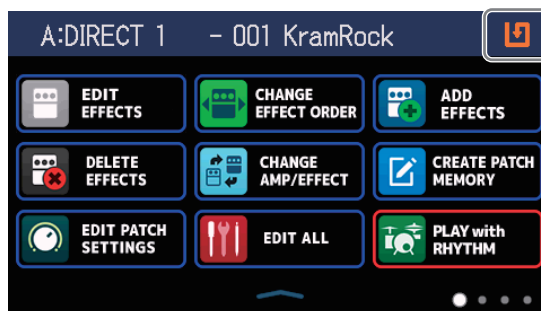
Réglage	Explication
ON	Active la fonction AUTOSAVE.
OFF	Désactive la fonction AUTOSAVE.

À SAVOIR

Les mémoires de patch ne seront pas sauvegardées automatiquement si la fonction AUTOSAVE est désactivée (OFF).

Lorsque le contenu d'une mémoire de patch a été modifié, l'icône  apparaît en haut à droite de l'écran pour signaler une différence par rapport aux réglages sauvegardés.

Touchez  pour ouvrir l'écran de sauvegarde des mémoires de patch, et faites une sauvegarde si nécessaire. (→ « [Sauvegarde des mémoires de patch](#) » en page 60)

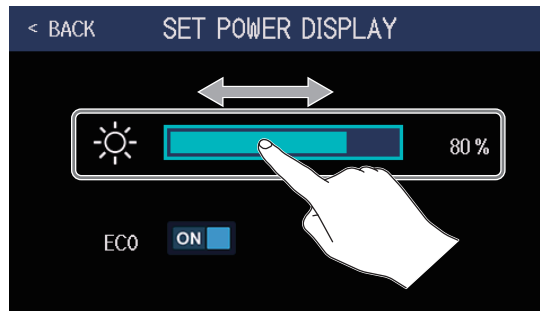


Réglage de la luminosité de l'écran tactile

La luminosité de l'écran tactile peut être réglée.


1. Touchez  en écran Menu.

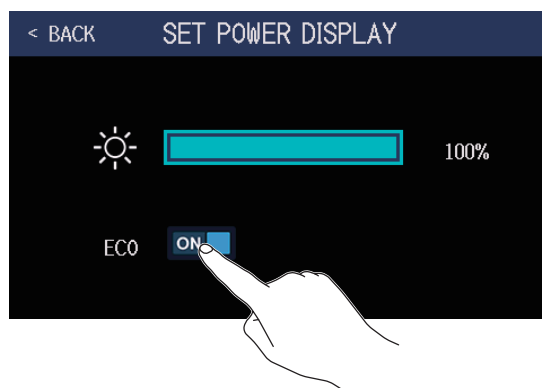
2. Tirez à gauche et à droite pour régler la luminosité de l'écran tactile.



Réglage du mode d'économie d'énergie (ECO)

Cette fonction peut être utilisée pour couper automatiquement l'alimentation après 10 heures sans utilisation.

1. Touchez  en écran Menu.
2. Touchez le commutateur ECO pour activer/désactiver le mode d'économie d'énergie.
Le toucher le fait alterner entre ON (activé) et OFF (désactivé).



Réglage	Explication
ON	L'alimentation se coupe automatiquement après 10 heures sans utilisation.
OFF	Cela désactive le mode ECO.

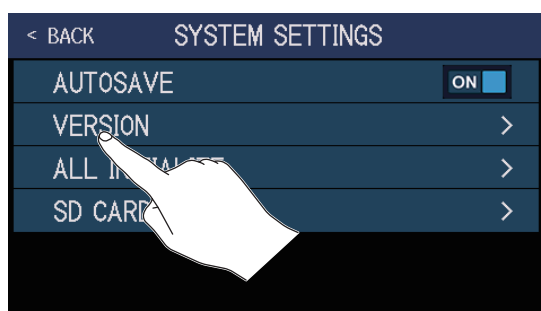
Gestion du firmware

Vérification des versions de firmware

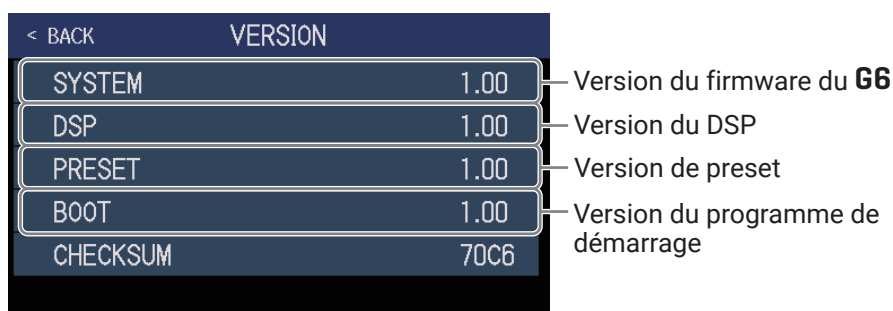
Les versions de firmware utilisées par le **G6** peuvent être vérifiées.

1. Touchez  en écran Menu.

2. Touchez VERSION.



Cela affiche les versions de firmware et de pré réglage (preset).



Mise à jour

Le firmware du **G6** peut être mis à jour avec les dernières versions.

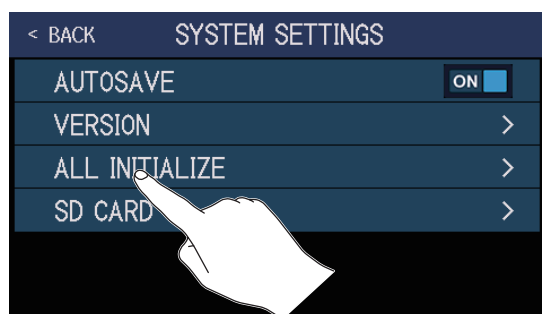
Les fichiers de mise à jour pour les firmwares les plus récents peuvent être téléchargés sur le site web de ZOOM (zoomcorp.com).

Restauration des réglages d'usine

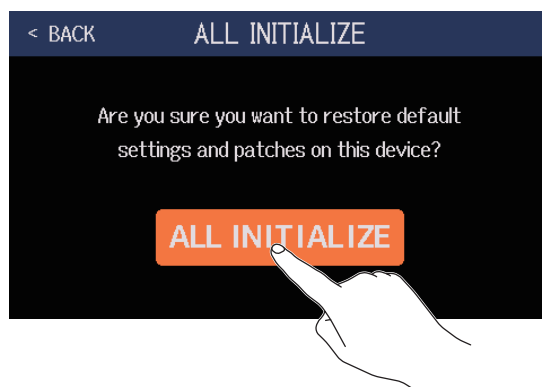
Les réglages d'usine par défaut peuvent être restaurés.

1. Touchez  en écran Menu.

2. Touchez ALL INITIALIZE (tout initialiser).



3. Touchez ALL INITIALIZE (tout initialiser).



L'initialisation sera exécutée, rétablissant les réglages par défaut. Ensuite, le **G6** démarrera normalement.

NOTE

L'initialisation remplace tous les réglages, y compris les mémoires de patch, par les valeurs d'usine par défaut. Soyez donc sûr de vous avant d'utiliser cette fonction.

À SAVOIR

Pour interrompre l'initialisation, touchez BACK à l'étape 3.

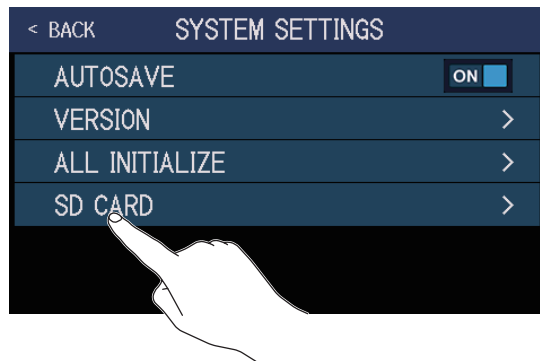
Gestion des cartes SD

Contrôle des informations de carte SD

L'espace libre sur les cartes SD peut être vérifié.

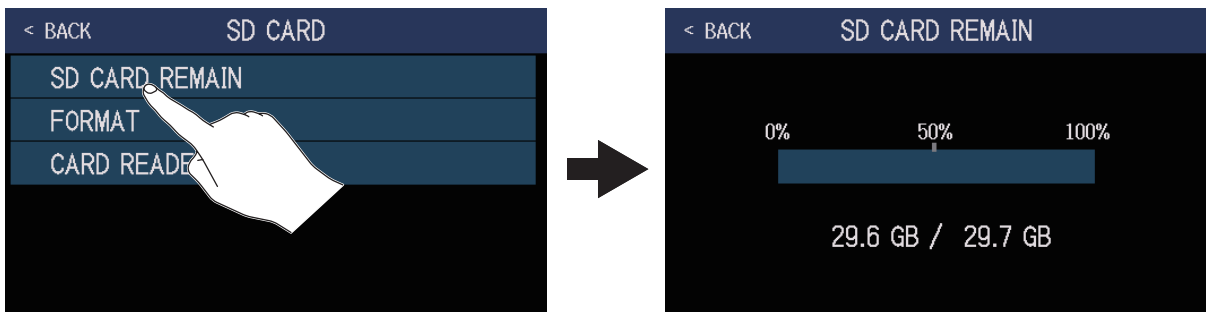
1. Touchez  en écran Menu.

2. Touchez SD CARD (carte SD).



3. Touchez SD CARD REMAIN (espace restant sur la carte SD).

Cela affiche l'espace encore libre sur la carte SD.



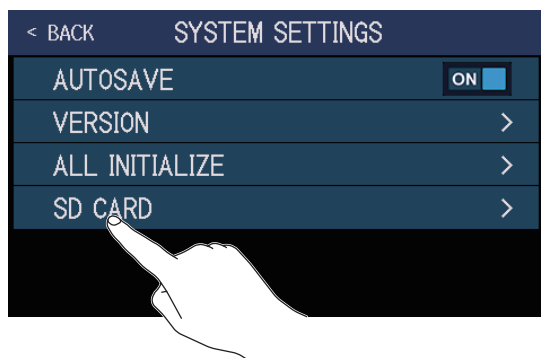
Formatage de cartes SD

Utilisez le **G6** pour formater les cartes SD afin de maximiser leurs performances.

Avant d'utiliser des cartes SD neuves ou formatées par un ordinateur, il faut les formater avec le **G6**. Sachez que toutes les données sauvegardées sur la carte SD seront supprimées lors du formatage.

1. Touchez  en écran Menu.

2. Touchez SD CARD (carte SD).

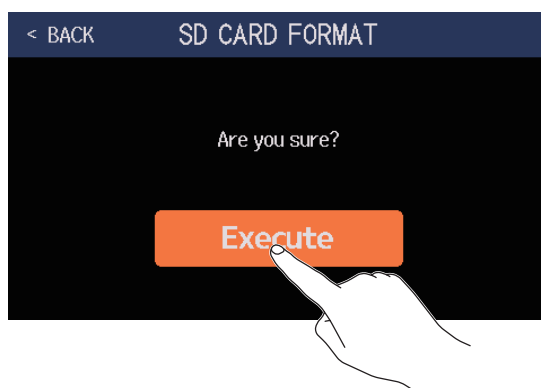


3. Touchez FORMAT.

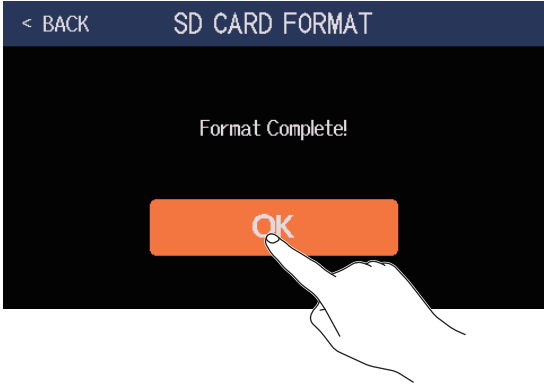


4. Touchez Execute (exécuter).

Cela formate la carte SD.



5. Touchez OK.

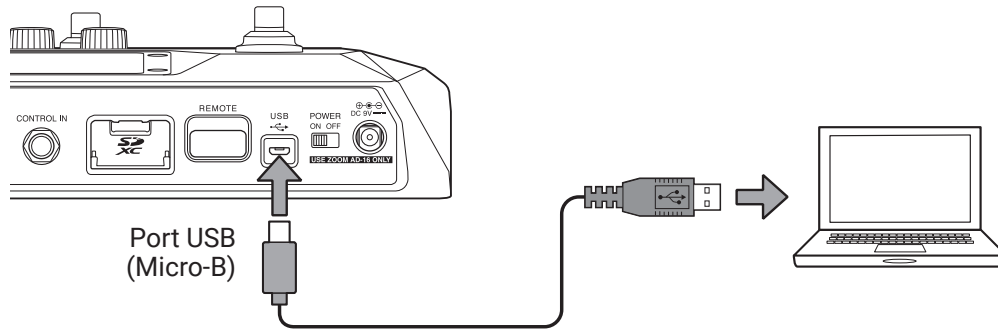


Emploi comme lecteur de carte

Le **G6** peut être utilisé comme lecteur de carte lorsqu'il est connecté à un ordinateur.

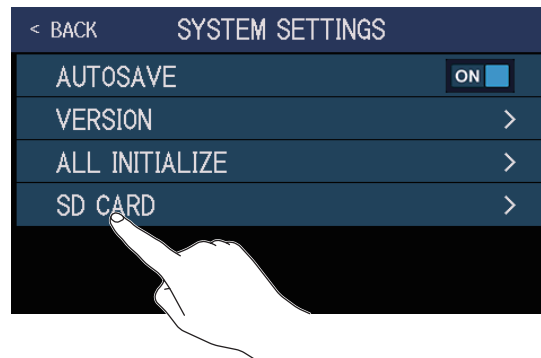
Les boucles et les données de réponse impulsionnelle (les vôtres et celles de tiers) peuvent être transférées depuis un ordinateur et chargées dans le **G6**.

1. Utilisez un câble USB pour raccorder le **G6** à un ordinateur.



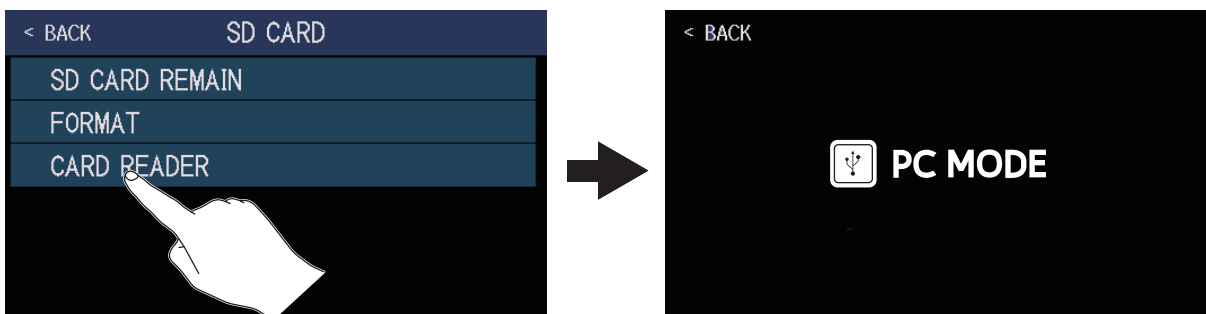
2. Touchez  en écran Menu.

3. Touchez SD CARD (carte SD).



4. Touchez CARD READER (lecteur de carte).

Cela ouvre l'écran PC MODE (mode PC).



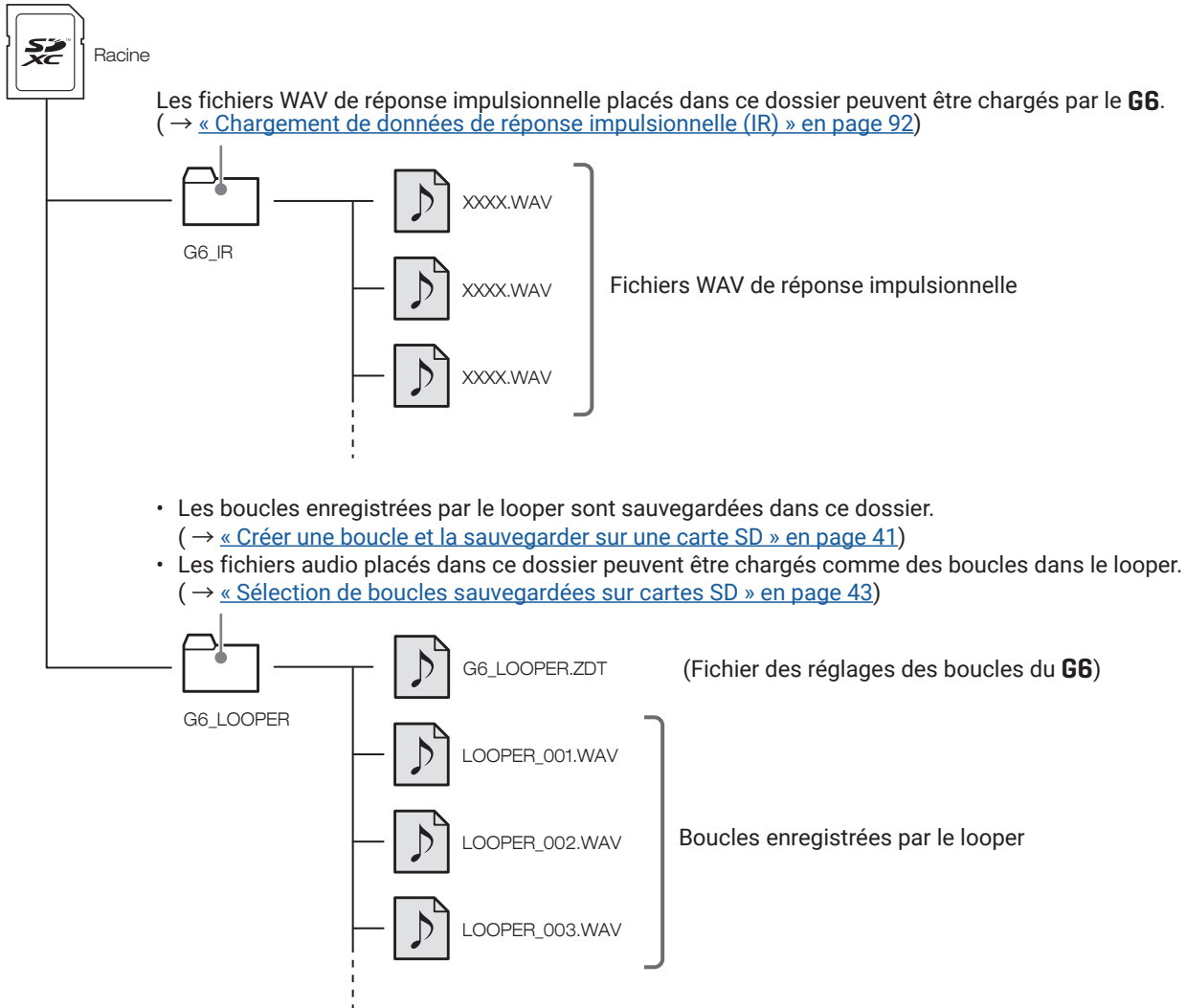
5. Utilisez l'ordinateur pour transférer les fichiers nécessaires.

NOTE

Lorsque l'écran PC MODE est ouvert, les autres fonctions ne peuvent pas être utilisées et les pédales commutateurs comme les boutons de paramètre sont désactivés.

Structure des dossiers et fichiers du G6

Les dossiers et les fichiers sont créés de la façon suivante sur la carte SD du **G6**.



Guide de dépannage

L'unité ne s'allume pas

- Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation POWER est bien réglé sur ON.
- Vérifiez les connexions. (→ [« Connexion » en page 16](#))

Pas de son ou son très faible

- Vérifiez les connexions. (→ [« Connexion » en page 16](#))
- Réglez les niveaux des effets. (→ [« Réglage des effets » en page 48](#))
- Réglez le niveau de la mémoire de patch. (→ [« Réglage du niveau de la mémoire de patch » en page 57](#))
- Réglez le volume de sortie. (→ [« Réglage du niveau général » en page 19](#))
- Si vous utilisez une pédale d'expression pour régler le volume, ajustez sa position jusqu'à l'obtention du niveau de volume adéquat.
- Vérifiez que la sortie de l'accordeur n'est pas coupée, c'est-à-dire réglée sur « MUTE ». (→ [« Emploi de l'accordeur » en page 79](#))

Il y a beaucoup de bruit

- Vérifiez qu'un câble blindé n'en est pas la cause.
- Utilisez un authentique adaptateur secteur ZOOM. (→ [« Connexion » en page 16](#))

Un effet ne peut pas être sélectionné

- Si la sélection d'un effet entraîne un dépassement de la puissance de traitement disponible, « PROCESS OVERFLOW » (saturation du traitement) apparaît à l'écran et l'effet ne peut pas être sélectionné. (→ [« Nombre d'effets par mémoire de patch » en page 47](#))

La pédale d'expression ne fonctionne pas bien

- Sélectionnez un effet à pédale. (→ [« Emploi de la pédale intégrée » en page 73](#))
- Vérifiez les réglages de la pédale d'expression. (→ [« Emploi de la pédale intégrée » en page 73](#))
- Réglez la pédale d'expression. (→ [« Réglage de la pédale » en page 75](#))
- Vérifiez le réglage de la pédale connectée. (→ [« Emploi d'une pédale externe » en page 77](#))

Le niveau enregistré dans la DAW est faible

- Vérifiez le niveau d'enregistrement. (→ [« Réglages d'interface audio » en page 96](#))

Le looper ne peut pas enregistrer correctement quand on utilise une carte SD

- Les cartes SD peuvent s'user. Leur vitesse peut diminuer à force de répéter les procédures d'écriture et d'effacement.
- Le formatage de la carte par le **G6** peut améliorer cela. (→ « [Formatage de cartes SD](#) » en page 106)
- Si le formatage d'une carte SD ne change rien, nous vous recommandons de remplacer la carte. Veuillez consulter la liste des cartes dont le bon fonctionnement a été confirmé sur le site Web de ZOOM.

NOTE

- La confirmation de fonctionnement de cartes SD/SDHC/SDXC n'est pas une garantie de performances d'enregistrement sur celles-ci.
- Cette liste est fournie à titre indicatif pour vous aider à trouver des cartes appropriées.

Caractéristiques techniques

Nombre maximal d'effets simultanés		9 effets
Mémoires de patch personnelles		240
Fréquence d'échantillonnage		44,1 kHz
Conversion A/N		24 bit, suréchantillonnage 128 fois
Conversion N/A		24 bit, suréchantillonnage 128 fois
Traitement du signal		32 bit
Caractéristiques de fréquence		20 Hz – 20 kHz (+0,5 dB/-0,5 dB) (charge de 10 kΩ)
Écran		LCD couleur TFT de 10,9 cm (480 x 272)
Entrées	INPUT	Jack 6,35 mm mono standard Niveau d'entrée nominal : -20 dBu Impédance d'entrée (ligne) : 500 kΩ
	RETURN	Jack 6,35 mm mono standard Niveau d'entrée nominal : -20 dBu Impédance d'entrée (ligne) : 1 MΩ
	AUX IN	Mini-jack stéréo Niveau d'entrée nominal : -10 dBu Impédance d'entrée (ligne) : 10 kΩ
Sorties	OUTPUT R	Jack 6,35 mm mono standard Niveau de sortie maximal : +11,4 dBu (avec impédance de sortie de 10 kΩ ou plus)
	OUTPUT L/MONO [PHONES]	Jack 6,35 mm stéréo standard Niveau de sortie maximal : +11,4 dBu (avec impédance de sortie de 10 kΩ ou plus) Casque : 24 mW + 24 mW (avec charge de 32 Ω)
	SEND	Jack 6,35 mm stéréo standard Niveau de sortie maximal : +11,4 dBu (avec impédance de sortie de 10 kΩ ou plus)
Rapport S/B en entrée		123 dB
Bruit de fond (bruit résiduel)	L/R	-99,3 dBu
	SEND	-99,0 dBu
Entrée de contrôle		Entrée pour FP02M
Alimentation		Adaptateur secteur (CC 9 V, 500 mA, pôle négatif au centre) (AD-16 ZOOM)
USB		Port : USB 2.0 Micro-B/Type de câble accepté : Micro-B Guitar Lab : USB 1.1 Full Speed Interface audio : USB 2.0 Full Speed, 44,1 kHz/32 bit, 2 entrées, 2 sorties • Utilisez un câble USB permettant le transfert de données. L'alimentation par le bus USB n'est pas prise en charge.
Carte SD	Normes	Cartes aux normes SD/SDHC/SDXC (Classe 10 ou supérieure)
	LOOPER	WAV stéréo 44,1 kHz/16 bit
	IR	WAV 44,1–192 kHz, 16/24/32 bit
REMOTE		BTA-1 ZOOM ou autre adaptateur sans fil dédié
Dimensions extérieures		228 mm (P) × 418 mm (L) × 65 mm (H)
Poids		1,94 kg

Note : 0 dBu = 0,775 V



ZOOM CORPORATION

4-4-3 Kanda-surugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japon
zoomcorp.com